



Uperation

「新老结合的操作 传统与主流多种自由选择」

本次讨预斯提供了4种键价操作供洗器,A和C是4件 那种传统生化式的操作。而B和D则是现在主流射击游戏 那样按扳机键开枪瞄准的新操作模式,基本上可以满足所 有新老玩家的需求和习惯。游戏默认的是D模式,玩起来 手感和《战争机器》有些相似。估计是为了吸引更多玩家 轻松上手吧,其实这种模式感觉确实很不错,射击和移动 的手感都十足。而A模式那样的老牌主观操作生化味更浓 一些,看个人喜好了。当然生化系列传统的一些经典操作 每种模式都是一样的,比如加速跑,急转身等等。

延续前作的辉煌 剧生化恐怖

段不相联的独立小关卡 验、基本没有诱罪任何与剧 情相关的东西,一开始的广 场暴民杀人的场面就是以 前的视频和图片中就出现过 的, 暴民们仍会从体内爆 子出来,不过具体原因和细 节未明。那架直升飞机是唯 一和剧情有点关联的, 第二 关也是要去营救坠落的驾驶 员, 而那名射RPG帮克里斯

选关画面是图片的直观方式, 试玩版只有这两个小关卡, 如果正式版仍采取这种 按关卡推进的形式的话,不知会如何处理每关之间道具分配的情况,是允许用后面 解围的士兵似乎很像HACK? 署去打前面的关呢,还是每关开始武器道具归零固定呢?

完全超越次世代顶级的画面 展示生化最高水准的享受

试玩版给人的第一感觉就是强 非常强: 背景刻画极其细致逼真。太 阳光和影子效果可以媲美实拍场景 甚至连每颗树上的叶子飘动都能很清 断地看出。让人难以相信这是即时演 算的画面,克里斯一身彪悍健美的肌 肉、略显沧桑的面孔和头发。简直就 是男人中的男人啊

BIOHAZARI

怖的原点与极点!

08年最后一个的12月5日下午, CACOM 于XhoxLive上事先拉出了X360版《生化数 机5)的试玩版DEMO,一时间网络瞬时引 爆,关注新作的广大生化迷们纷纷下载,试 抢先尝试这款高清次世代机的首款生

震撼! 爽快 火爆! 刺激! (生化危机5) 近放出的试玩体验版带给人的就是这样一种多元化 复合型享受。这个只有400多MB的体验版虽然只有 不到半小时的游戏内容,不过基本已经将新作精髓 的战斗部分展示在我们面前,总的来说,4代的那 种深受好评的战斗系统在新作得到了延续和更多的 进化。还融入了很多系列作和其他游戏中的成功要 紊,确实让人觉得游戏非常好玩,其中还能看出正 式版中将要新添加的一些要素。

听作散发出的动作魅力

本作不仅完全保留了4代那种 模式、还新增了众多流行FPS、TPS 中的一些流行元素、操作方面就 不提了、默认的就是那种标准FPS 方向键切换武器、即时 使用道具、倒地追击等, 无不都 是偏向强化突出战斗的要素。和 老生化对比已经是完全不同。



Menu

「充满紧张感的即时时间型道具栏」







方向键快速切换道具

共9个格子的道具栏上 下左右各对应方向键的一个 方向,可以快速切换设定好 的武器或回复药,对道具栏 的安排也有了一定讲究。不 过回复药是无法重叠的。



考名主角的显示血槽位置是不一样的

Cooperation

「系列首次出现的双人分屏合作闯关」

Enemy

GAME SOFTWARE 09.01 卷首特辑 01



↑房子的外型和地上的土质石块都几乎可以乱真,角色皮肤的光泽及身后的枪支刀具都与CG电影毫无二致。

画面上的进化不用多说, 用一张图 就能说明, 第一关一开始右边的那棵 树,靠过去近距离看可以很清晰地看出 叶子上的纹路和略微凹凸出的筋络,叶 子残缺的缺口及黄褐色的坏死部分也都 可见, 随着上下摇摆射下来的太阳 子表面留下忽明忽暗的闪动感, 果十分逼真, 已经相当接近 的程度, 可以看出制作小组是

道具栏的变更是试玩版中最明显的

●4代中那种随意摆放型的大型道具

成了(爆发)中的固定格子型,无 6800000东西都只占一个格子,可

是因为改为了真实时间制,玩家不 有充裕的时间去悠哉悠哉地摆放道

基此大幅简化道具以更容易切换到

想要的东西,游戏节奏更快了,4代

事本就依夠出的战斗部分变得更为突



有意将这一场景设为试玩版一开始的开胃 菜,以第一时间展示新作的画面魅力,后

面的场景也确实保持着很高的水准。

显,其他东西都只是附属,AVG感觉可 以说只经基本没有了。官方公布出的一 些ROSS也想得有些利约。

斧子男是这次试玩版中印象最深的 人, 开场一斧头处死犯人的场面 颇为震撼 也为后面与其对决做好了预 热,要说这家伙外型可比电银猛多了。 一身彪型大汉的标准身材,黑色的蒙面 头罩, 浑身描满的铁针, 还有手上拿的 那把长满铁锈的巨大板斧, 简直就是一 副天生剑子手的好材料啊, 那挥起斧子 来的气势, 那范围, 那威力, 拿去玩无



双恐怕都是杀千人斩的料。就是速度慢 了点,掌握方法后可以轻松虐杀之,期 待同时对付数个斧子男的刺激场面。

由铝里作为4代的代势性助人。 本作

仍然沿用下来继续登场。可见其人气之 高。作为第二关的BOSS、一出场就给 人展示了电锯的威猛, 连铁门都一锯两 断锯个人还不小菜一碟? 伴随着那熟悉 的招牌式申银"咄咄"声和节奉感十足 的BGM,一个和4代一模一样但长得更 歪瓜劣枣的电锯大叔就朝着俺们浮了过 来,感动 震撼 这才是生化! 可能是



相差了一个世代,就相差了一个天地,虽然有 不过本次试玩版展示出的5代进化感是不言而喻的,可 玩版后再回过去玩4代会有种很不适应的感觉,那种视觉上 带来的落差感十分明显,绝对是这样,就算是最新的Will版 (生化4)也不再有什么值得夸耀的地方了,新作场景的细 腻刻画程度,光影的真实效果,人身上的凹凸和皮肤质 感、都远非4代可比、代表新世代业界最高水准的画面素质 就在于此!新作正式版的期待度又上了N个台阶

错觉,也可能是日美版混合的缘故,试 玩版电锯男锯人的画面感觉没4代震撼, 大叔的AI也不算高,攻击欲望不强烈。

克里斯背后的武器装备可以直接看 到,身上带了什么武器一目了然,除了 更加真实外,还有种枪炮军火额身在手 的充实感、相当不错、值得留意的是克 里斯这回带的刀子是大型号的军刀, 比 4代中里昂手里的军用匕首要大很多, 很给劲,不过似乎挥舞起来范围还是没 变, 赋力也那么回事, 因为这代加入了 倒地追击的体术, "刀砍趴地鬼"不再



那么实用了, 不过砍砍下三路和脑袋再 上拳头还是很管用的。预计剧情中这把 刀子还会扮演得重要的角色。

这代的敌人仍然是被寄生的暴民。 不过外貌要比4代中凶悍得多,也许是主 机机能的进步给游戏以更多刻画外貌表 情的空间,暴民们一个个眼睛瞪得都跟 死鱼似的。牙齿还都露在外面像要吃人 一样,加上那一声声低吼声绝对比丧尸 有的一拼,被他们抓住后还会从嘴里伸 出寄子也来舔你、非常恶心、打 他们头 打爆了依然会爆出寄生虫,这



知还会有多少



新世代最新最强最值得期待的生化 让我们相约三个月后的那一天!

《生化危机5 试玩版》虽然只有短短二十分钟的 游戏体验。但却带给了我们超过数十小时的震撼与感 动,难道不是吗?试玩版中你一定没有玩过瘾,没有 杀过瘾, 一定还想玩到更多更完整的内容, 还想知晓 隐藏于背后的故事真实,游戏还有多少没有公开的要 素?这些暴民背后的黑手是谁?他们的目的是什么? 克里斯与威斯克的宿命对决是否会有结果?万众牵挂 的吉尔是否已经真的不在人世? 我们遐想着。我们猜 测着,我们期待着,2009年3月5日,让我们相约那一 天、《生化危机5》降临的那一天

If you don't try to save one life, you'll never save any,

尸军团再度

Hazard in CAPCOM于2008年10月在日本公映的CG电影《生化危机 恶化》的DVD、蓝光影碟与UMD-

Video于本月正式发售。对于众多核心生化玩家来说。这部影片给他们带来的冲击远大于好莱坞真 人扮演的那三部大片。经过N年的漫长等待。终于有一部能够原汁厕味体现《生化》系列超成要素 的影片出现了。虽然电影本身是一部三维动画,没有大牌明星,没有铺天盖地的宣传,没有各种 填充剧情的桥段,但是。这就是玩家们最想看到的生化危机。



恶化》中的出演的角色

《生化危机 恶化》讲述了发生在浣熊市 (Raccoon City) 生化事件结束7年之后的事情。虽然伞公司的研 究设施与他们制造的生化产品都随着浣熊市上空的核 爆炸化为尘埃,伞公司也在其后随着公众的谴责与股 价的崩溃而解体,但是T病毒并没有因此而绝迹。随着 国际形势的变化、动荡的世界各国出现的恐怖主义势 力对于生化武器的追求使T病毒出现在军火黑市上、类 似在浣熊市发生的生化感染事件在许多发展中国家的 不稳定地区时有发生。亚洲某国的军事独裁者格兰迪 将军是资助生化恐怖分子的成员之一, 他的军队在印 度地区制造的事件使当地发生了生化感染、造成了严 重的后果。而美国政府在消灭了浣熊市留下的一切证 据之后,对于当初发生的事情只字不提。另一方面, 受美国政府的部分官员资助的国际药品企业 "威尔法 玛" (WilPharma) 在一个人口规模在10万左右的域 一哈佛维尔 (Harvardville) 建立了一座研究中心。 专门从事反生化病毒的研发工作。但是当地民众对于 这个企业并不欢迎,他们担心发生在浣熊市的悲剧 迟早有一天会在这里重演。在人权组织"拯救地球" (Terra-Save) 的努力下,当地反对威尔法玛的浪潮日 益高涨。就在一次针对该公司的示威活动在机场发生 的时候,一场突如其来的生化袭击降临了…



事件之后。克莱儿加入了非官方的环 保组织"拯救地球"。这个组织针对 各种破坏环境的行为发起抗议活动。由于浣熊市的悲 则一直没有被公布于众,所以多年来克莱儿一直致力 于向世人宣传生化武器的危害以及反对生化产品研究 的工作。她到哈佛维尔机场去接兰妮的叔母,但是却 遇到了难解的生化袭击事件。

Leon S Kennedy 在1998年发生在浣熊市的生化事

件结束之后。坚品将事件的始末向美 国政府做了通报、之后加入了特工部 门、专门负责解决生化恐怖事件。在2004年、他成功 地潜入西班牙的一个村庄、推毁了邪教组织 Los Illuminados。营救了被绑架的总统干金阿什利·格拉 汉姆。随后又开始从事生化病毒的侦查工作。在哈佛 维尔机场生化事件发生之后,里昂作为政府的特派员 亲稿现场、带领两名特种部队士兵对机场内的幸存者 进行勃教:



Angela Miller SHT (Special Response Team, \$

急对策部队)的成员。在唔佛维尔机

场生化事件中作为里昂的助手之一登 场。她对于突发的丧尸袭击似乎有所了解,但是知道 的并不多。她的哥哥柯提斯·米勒正是这次生化恐怖 事件的制造者之一,当她知道柯提斯与此事有所关联 之后,她决定去找他问个究竟,里昂决定和她同行。 之后两人经历的种种冒险构成了电影中最紧张的部分。



百战的猛男,但是在丧尸面前他只是 个菜鸟而已,他不懂针对丧尸作战的 方法(实际上除了里昂和克莱儿等少数几人之外没人 知道),对蜂拥而来的丧尸他只知道用普通的方式 进行扫射。在后来他被丧尸咬中遭受了感染、便毅 然决定留下来与丧户拼死一搏,帮助其他人脱险。当 里昂等人逃到大厅的时候,他们发现葛瑞格也成了 丧尸中的一品.



Ron Davis

国会参议员、脑满肠肥的造型与阴 沉的三角眼使人一看就知道这家伙不

是什么好人。他的内心比外表还要丑 在影片中充分体现了作为政客与投机者的卑劣 无耻, 贪婪与阴险。早在浣熊市爆发生化危机的时 候,他作为决策委员会成员之一,参与了对浣熊市投 放核弹掩盖事实的"灭菌作战"的决定。他是威尔法 玛的股东之一,以自己的政治家身份对这家秘密研制 生化武器的公司进行袒护。对于反对者的示威,戴维 斯不以为然。对于发生在印度的病毒爆发惨剧,他只 是用一句"印度的万圣节应该比美国过得更早吧"这 样一句近乎于无赖的说辞轻描淡写的带过,也充分体 现出他的残忍与麻木不仁。用克莱儿的话说,他就是 一个"混蛋" (bastard) , 估计观众们在看电影的时 候人人都有想房他一嘴巴的冲动 {笑}



Fredrick Downing

作为威尔法玛药业公司的首席研 者,这位英国科学家一直从事T病 毒疫苗的研究工作。他的疫苗在印度

回忆之一 红白雨伞

之后决定出去接应,并且救助可能的生还者。但 是当时她没有携带任何武器(到机场的话就算有 武器也不能带)。没办法她只好拿了一把商拿防 身, 硬着头皮走了出去。让她惊讶的是, 这把 两伞居然是红白色的,与伞公司的LOGO正好 吻合, 所以她说了一句 "从没想到会碰到这个 (Never saw this coming) , "

→克莱儿手中 拿的商金与金 公司的LOGO 正好相同。



-- 重昂的出 现今玩家同 忆起2代的 经单一基。

回忆之二 Get down!

当克莱儿拿着商业在楼道里寻找援军的时 候,突然遭遇大群丧尸。这时她的眼前出现了 一道闪光,伴随着亮光的是里昂的一句"蹲下 (Get down)! * 这正是在生化危机2里出现的 一幕,当克莱儿与里昂在酒吧中初次相遇的 时候, 里昂也对她喊了同样的话, 随后克莱儿低 头,里郎干掉了从她身后出现的丧尸。生化2的 粉丝们看到这一幕一定泪流满面了。

回忆之三 疫苗

虽然丧尸成群,但是机场 里是没有药草的。为了预防 痕集的感染, 所有生还者都 接种了抗病毒的疫苗。说起 来。在生化系列中确实也有

疫苗出现。无论是2代还是3代,疫苗都作为剧情的

重要道具出现。在(恶化)中,威尔法玛已经掌握 了T病毒疫苗的量产能力、并且在印度进行的实验相 当成功。但是因为柯提斯的破坏,送到机场的疫苗 大部分都被炸毁、弗雷德里克在最后留下的病毒和 疫苗的样本成了唯一能够預防T病毒的东西。

GAME SOFTWARE 09.01 卷首特報 03

爆发生化危机感染的时候发挥了很大效用。使被感染 的危害降低到最小限度。但是他在背地里一直在从事 新型生化武器的研发,并且将T病毒和疫苗卖到武器黑 之前爆发的生化事件。包括在印度的那起事件实 际上都是他策划的,机场事件也由他一手导演。从某 种意义上说,这是向格兰迪将军等买主推销生化武器 而进行的演示工作(就像当初威斯克制造生化1代的 事件一样)。他以前是伞公司的员工,在公司垮台之 后隐瞒自己身份进入了威尔法玛药业,随后又借助在 公司的职务之便,向世界各国军事政权与恐怖组织兜

Curtis Miller

这是一个悲剧人物, 柯提斯的妻 儿在浣熊市的那次悲剧中惨死, 之后 他就一直对病毒武器的研究工作恨之 入骨。他曾经在威尔法玛药业工作。在得知公司的实 际目的不是预防病毒而是研究生化武器之后,他变得 极为震怒。他的反抗换来的自然是解职的待遇。之后 他为了推翻威尔法玛和将病毒武器的真相公布于众 不惜铤而走险, 制造了病毒扩散事件, 并且炸掉了存 放疫苗的卡车。实际上、柯提斯曾经是一个温情的 人。安琪拉在初次执行任务的时候为了拯救一名被困 在洪水中的儿童差点丧生,并且连累四名同事受伤。柯 提斯鼓励她说。"假如你连一个生命都无法拯救,那 你谁也救不了。"然而,他的性格脑着生化危机悲剧 的发生而彻底地改变了。为了向世界证明美国政府支 持的威尔法玛公司拥有生物武器,他进入公司内部窃 取了G病毒的样本,并且将其注射到自己体内,变成了 可怕的怪物。但是没人知道,疯狂的柯提斯其实也只

General Grande

这个角色在影片里实际上并未正

录弗雷德里克的一个棋子而已。

式登场、只是在指插的新闻短片中出 现。他是中亚某国的军事独裁者,也 是目前为世人所知的公开支持恐怖主义的强硬政治人 物。他对于生化武器十分感兴趣,一直和威尔法玛的 首席研究员弗雷德里克·唐宁勾结在一起,用重金收 买他的生化武器资料。弗雷德里克通过黑市渠道将T 病毒卖给印度的恐怖分子制造感染事件、并且用疫苗 向格兰迪证实他的研究结果的可靠性。弗雷德里克在 推毁威尔法玛的研究设施与剩余的病毒样本和疫苗之 后。密谋将现存唯一的病毒和疫苗高价卖给格兰迪。 但是被単島等人抓获。另外格兰迪似乎希望弗雷德里 克开发出G病毒的生物武器,但是因为这种病毒很难控 制、所以最终没有研发成功。在威尔法玛的丑闻公 布之后,格兰迪将军迫于形势,决定开始参与亚洲 的裁军计划

Rani Chawla 6岁的印度女孩 她的父母在印度发

生的生化恐怖事件中不幸遇难。随后 由身为"拯救地球"组织成员的权母 接到美国、她在机场遇到了克莱儿,随后就遭遇了飞 机撞进航站楼的事件。兰妮在丧尸包围的机场大楼中 受到克莱儿的保护,和大家一起逃脱,途中参议员戴 维斯为了独自选生,将她推到丧尸群中,幸好有克莱 儿与里昂的帮忙才得以平安脱险。之后她与叔母团 聚。在电影的最后乘车来接克莱儿,三人一起离开了 已经化为废墟的威尔法玛研究所。

令老玩家感动的CG大戏

《生化危机 恶化》总体上以系列原有的构成要素 为主、穿插了一些原创剧情、并且带有预告新作的性 质。但是从实质上说,这部电影更多的部分还是在给 玩家补完前代生化游戏之后的剧情。里昂与克莱儿的 登场,还有很多过去游戏中的要素,使老玩家们备感 亲切。这部电影对于生化lans来说,明显比真人版更具 吸引力。而负

责CG制作的 是一家专门 从事电脑动画 制作的公司.



衰们先前在 MGS4中看到的过场动画就是这家公司利用PS3的即时 演算功能制作的。电影的导演神谷城最擅长制作的是 带有各种电脑特效的特摄片,最近也有几部名作为世 人所知,如2006年的新版《日本沉没》和2008年的 《L改变世界》等等。影片的制作总指挥迁本春弘在 CAPCOM专门负责电影制作(顺便说一声,他的弟弟迁 太良三姓是著名的《怪物猎人》系列的缔造者, 两人 均为CAPCOM老领导迁本宪三的儿子) 从去年开始负责 与CAPCOM游戏有关的电影的统筹制作。除了《生化危 机 恶化》之外,还有几部其他游戏题材的电影在制作 中, 如《街头霸王 春丽传奇》。这一次的《恶化》可 以说是为许多喜欢生化系列的老玩家们完结了一桩心 愿。自从《生化危机2》开始、玩家们就希望看到一部 直下的生化CG电影, 10年的时间过去了, 这份愿望终 于得到了实现。整部作品虽然使用更多的是过去游戏 中的东西, 但是对于喜欢这个系列的玩家来说, 还有

从《恶化》到《生化5》

尽管(生化危机恶化)与将要发售的(生化危 机5) 之间的联系不是很大,但是影片还是和游戏有 着相当密切的联系。首先, "新时代的生化恐怖主 义"成为一个共同的话题。随着世界多极化的发 展,一些边缘地区的社会动荡成为培育恐怖主义的 温床。恐怖主义的最大特点就是在发动攻击的时候 无视最基本的人懂主义原则、使用的武器和袭击的 对象都是无差别的。在这种情况下,像T病毒这样的 大规模杀伤性武器很容易成为恐怖分子的首选。而 拿公司消灭之后,它研制的病毒和留下的研究人员 都流散到世界中,成为埋伏在和平环境中的定时炸 弹。加上一些官员的暗地支持,新的隐患很快就 出现了。而国际上支持恐怖主义的国家对于这种 武器的需求、也为生化武器的进一步研制创造了市



心将在五 电影

场。威尔法玛名义上研究的是抗病毒疫苗和其他 药品, 实际上则希望靠这些疫苗来获取商业利 润。尽管在《恶化》的最后威尔法玛倒台了、但 是它立刻就被另外一家新的制药公司--- "三联药 业" (TriCell) 收购了。根据(生化危机5)的预告 片, "三联"也是研制生化武器的大公司, 威斯克 与它的主人有着直接联系。他们在威尔法玛的废墟 中采集的G变异体的残片样本。似乎预示着在新一 代(生化危机)中,还会有以前的怪物出现。

回忆之四 (病毒

在(生化危机2)中作为核心元素存在的G 病毒,能够使人在注射之后产生一共5个阶段的 变異。当初威廉・贝金博士在垂死的时候将其注 入体内, ク后产生的要导使仲顯间前利杀了金公 司的特种部队(第四生存者除外)。而在(恶 化》中, 枸提斯·米勒为了向世界证实威尔法玛 的罪恶, 窃取了G病毒之后也给自己进行了注 射,之后产生的变异体消灭了前来执行清剿任 条的海军陆战队。不讨因为充气屋自毁装置的启 动。最后他只进化到第三形态就被人道毁灭了。 否则进化到后两个形态,还会带来更多的麻烦。



G標準 拉制的風

回忆之五 炮灰部队

无论哪一代的生化都少不了作为群众演员登 场、最后集体领便当的警察和军队。从最初的 STARS到2、3代的RPD警察、UBCS雇佣兵,再 到4代里开着盲升飞机被打下来的飞行员,这些人 虽然来自正规的军警单位、但是因为缺乏与怪物 作战的能力, 所以他们往往也是挂得最快的。在 这一作中登场的海军陆战队一开始清理机场中的 丧尸时还算顺利,但是后来在威尔法玛的充气屋 里遭遇柯提斯变身的G怪时,这些训练有素的军 人用常规武器根本无法与之抗衡、伤亡惨重。剩 下一部分人好不容易乘上逃生的电梯,结果被柯 提斯咔嚓咔嚓几下就直 接建下来全部死掉。看

来在生化系列里当什么 别当杂兵,这句话绝对



回忆之六 高空悬挂

影片最紧张的部分就是里昂与安琪拉挂在铁 桥上的一段。里昂因为主角光环的笼罩变成了金 刚不坏之身,被柯提斯费飞至少二三十米之后立 刻施展神技奪到跟前, 还抓住了安琪拉的手, 下 而还吊着G-3形态的柯提斯。说起来也真够难为 要用的, 组然有能和威斯宣抗衡的体力 (从电影 里看是这样),但是也无法将安琪拉救上来。看 到这一幕的玩家很容易联想到2代的时候里昂和 艾达在高空悬挂的那段剧情,里昂在最后时刻成 功地打掉了柯提斯。并且和安琪拉成功脱险,这 也是对2代那段遗憾情节的一种补偿吧。



GAME SOFTWARE

GAME SOFTWARE

L 2009年01期

CONTENTS

MASTERMINDS

特别等到

- 生化危机5 试玩版报告 封2
- 生化危机・恶化 电影政略 03
- DQ10为Wii王者之位加冕
- 欧基宅男真厉害

GAME GUIDES

攻略人行道

42 纷争最终幻想 46 心灵传说

22

50 波斯王子

55 428 被封锁的涩谷

FIRST LOOK

无双报道

8	勇者斗恶龙9
3	神秘海域2 纵横四海
3	战神3
0	超级机器人大战Z 特別篇

星海传说4 真・三国无双 联合空击

22 23

23

23

世界传说 光明神话2 基连的野望 阿克西斯的威胁V

战国BASARA 热战英雄 信像大幅SP

命运连锁

■电软视点	24编辑手札	34
13 ········直击X360官方游戏中文化	25游戏铁板阵	38龙哥热线
14·······DSI及PSP3000破解报告	29	41大话电玩
14浅淡无双妖魔化	29LIVE魂	58
16同乐才是王道	30开发者梦工厂	60格斗天尊
16下一代主机到来还有多远?	30猎狐犬基地	61 新作发售表
■固定栏目	31名越武艺帖	64期末烤场
10 游戏新闻眼	31BOSS档案	封三电击光盘盒
15 疾风流言帖	32神论	
17汉化专递	32	

汉化专递 32 CHECK!! 截稿TIME緊急追加

● (杀戮地带2)滞台版发售日确定

●微软终于承认360确实划盘

出了。 協上发表声明表示X360的确有划盘的现象。但其 比例不到1%。没想到官方还如此大言不惭。也就 是说10万人已经享受过了划盘的待遇,微软啊… 你划了盘还红了机,做得真是太绝了 ■《神鬼寓言2》更新内容延期

●横行霸道杀入NDS之日确定

●PSP多款新作确定发售日期

●791/6 KRIT NALZ 英国 1/1455 第列确认是录PSP. 著名計畫为2 (1445) 第列确认是录PSP. 并将于2009年2月1日 五世 FSP.大作FF6 任就 该 进行》相报明于2009年7初在日本上转他整 次编指金、美自三级编纂区全区编纂第2 公城指 在 545年20 日 同士市的基本政的原 定据 英达新作《战场之样》正式公开,并将 工工2131114148

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏 注意自我保护 谨防受骗上当 适度游戏益脑 沉迷游戏伤身 合理安排时间 享受健康生活



● 本刊所載图文未经允许不得擅自转载, 严禁抄袭。如发现

■ 编辑招聘要求: 1、精通日文(一級者优先)/2、了解游戏历史 及文化: 3、有创意,能策划专题: 4、文笔流畅,思想活跃; 5、能加班熬夜

能加班熬夜 美编招聘要求: 1、熟练掌握苹果机,精通Photoshop与 Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验, 7解书刊制作规则 能够适应非常复杂的版面设计与制作; 3、热爱美术设计,指 过系统的美术教育; 4、了解电视游戏者优先;5、能加班熊夜 ■ 视频招聘要求: 1、熟悉各种视频制作软件; 2、精通3D动画

制作;3、有视频制作经验优先;4、熟悉电子游戏 请鸭个人简历(写详细,并说明自己的强项)及相关展示能力 的作品(类型题材不限,如有杂志经验,请附带制作过的杂志 1971-187 排稿)发至—— 地址: 北京东区安外邮局75号信箱 电数招聘收 邮编: 100011 咨询电话: 010-64472920







《勇者斗恶龙10》将在

株式会社Spuare Enix于12月10日的新闻发表会上公布了《勇者斗恶龙9 星空的 守护者)的发售日,以及游戏联网模式的一些细节。这些消息的发表都是意料之中 的,真正令在座的传媒人士感到震惊的是,负责游戏概念与剧本原案的堪井雄二在 与主持人聊天的时候,无意间透露下一代正统DQ将会在Wii上推出,令负责DQ系列 开发统第工作的三字有十分尴尬。尽管整个过程看起来像是一个侧然、但是这一消 息如此重大,立即在各大新闻网站和电玩论坛上不胫而走。这其中有什么玄机呢?



无意间叶露真言?

在谈到DO9制作的时候、堀井雄二讲到游戏的完成度。 因为是在明年3月22日发售。所以现在DQ9的开发工作基本 上已经接近尾声,处于后期制作阶段。随后他话锋一转。 提到了今后的制作。下面是关于这段谈话的内容

……接下来应该考虑新作的构思了。这次是在掌机 上推出,下一次是不是该做在Wil上了呢。……啊,刚才的话说出来没关系吗?

三宅: | | | 啊, 不······DQ10做在Wil上······你说的是这个吗(苦笑) **主持人**: 你说出来的事情似乎更了不得呢……

三宅: …… 调、就是这样

主持人: 10代的开发已经在进行中了吗?!

爆井: 是这样的! (笑)不过之后的事情就要保密了 (笑)。 三名: 不过,今天的主题是向大家宣布DO9的发售日啊……希望大家不要忘记(笑)。

从以上的对话中,我们可以看出,平时对于游戏开发工作一向严谨的塌并继二。 绝对不会犯如此简单的错误。就算他是言多必失,三宅有作为游戏的开发统筹,也不 会对这么重大的泄密言论采取如此含糊的态度。尤其是当主持人问到游戏开发进度 的时候,我们可以从据并维二的回答看出、DQ10在Wii上的开发是早已在进行的事 情了。尽管这次"剧选"看上去很像一个游戏制作人无意间说走嘴的小过失,但是在 它的背后,却反映出Square Enix对于DQ系列制作的态度:作为国民级王道角色扮演 游戏、《勇者斗恶龙》只能出在普及率最高的主机上。

				表: 历代DG	作品详情				
年代	作品名	生料平台	类别	日本球量	年代	作品名	主机干台	类别	日本樹豐
1986	勇者斗恶龙	FC	原创	14975	2001	页者斗恶龙4	PS	重制	11775
1987	勇者斗恶龙2	FC	IN OIL	24175	2001	B84E25B82	GBC	源创	151.75
1988	务者斗恶龙3	FC	(6.6)	38075	2002	图8分图北级数据142	PS	重制	27775
1990	務者斗恶龙4	FC-	原创	30475	2003	384E1988 8024	GBA	原创	27775
1992	养者斗恶龙6	SFC	原创	28075	2004	勇名斗恶龙5	PS2	1836	16175
1983	两者斗器定1+2	SEC	重制	120%	2004	勇者斗恶龙B	PS2	原例	36177
1995	勇者斗恶发8	SFC	原创	32075	2006	用84至文符目第John	NDS	原创	15175
1996	具者年恶龙3	SFC	置制	14077	2007	舅者斗芯龙4	NDS	复虾	12775
1998	男者斗岛走任委員	GB	原刨	23575	2008	勇者斗而龙5	NDS	发列	11977
1999	勇者斗巫龙1+2	GBC	复刻	7675	2009	商者斗恶龙9	NDS.	原创	
2000	勇者斗恶龙7	PS	原刨	41275	未定	黄者斗恶龙6	NDS	至86	-
2000	勇者斗恶龙3	GBC	英刻	7575	未定	勇者斗恶龙10	Wii	原创	

上平台只包括电视的或与多识游戏的平台,不包括手机、MSX等意电视游戏主机 印度机的机种。"量制"指的是游戏的效果优于更作、"复刻"指游戏效果基本与原作 提同。注2. 以上销量统计截止至2008年的下半年17月份,来源是Square Enix的官方公 P果与19方之后宣布的数据有出入,则以官发公布的最新数据为准。

也具体的销售数据不详。游戏钞量为"一"的表示游戏尚未发



一几位业界大人物 的携手本来不是什 么断鲜事了,但是 这次崇田縣先生不 苟言笑的表情却颇 歷老大风范, 似乎 早已胸有成竹。

Square Enix一直奉行多机种并率、 以商业利益为第一目标的政策、因 此我们可以看到它的作品出在许多 以前没有想过的平台上。今后的FF



只有人气平台才能承载的DQ

DO系列从诞生开始,一向都是洗定当时最流行的电视游戏主机作为硬件平台 的。FC和SFC时代任天堂是绝对王者、自然不必说了:而进入32位机时代之后,当 时还没有合并的Enix经过多次考虑,最终还是把DQ7交给了崛起的PS。之后DQ8在 PS2上推出也是毫无悬念的。因为无论PS还是PS2都是当时最受玩家欢迎的游戏主 机。除了初版各代DQ的平台之外,历代复刻或者重制的DQ作品也都选择了普及率 高的硬件平台、这也是为了确保尽可能多的玩家能够玩到DQ系列的游戏。DQ9从 原定的PS系主机跳到NDS上是这个原因、DQ10在Wii上开发也是如此。早在2007 年8月、Wii的全球销量就超过了比它发售早一年的Xbox360、成为本世代电视游戏 生机销量的王者。截止到2008年9月, Wii的全球销量达到了3455万, 远远超过了 Xbox360的2400万和PS3的1600万。由此可见, DQ10选择在Wii主机上制作, 对于 Square Enix来说,是毫无悬念的事情。

此情尚可待,何日见真容?

虽然DQ10花落Wii家的事实已经确定,但是现在毕竟连9代还没有发售。10代 的发售日要是一个难解之谜。按照最近几年DQ系列的制作节奏,从6代到9代,差 不多每一代都隔了4-5年的时间。按照这个节奏,即使Wii版的DQ10现在已经在制 作中,按照最乐观的估计,等它上市的时候差不多也是2012-2013年了。此时本世 代主机差不多都已经被下一代取代了,何况Wii的机能在三大机种中又最不具优势 , DQ10推出的时间是否太晚了一点呢?

但是不管怎么说,DQ系列并不需要华丽的画面,即使是Wii也可以把它做得很 源亮。另一方面,到时候任天堂再推出新一代主机,兼容Wii的可能性也很大。所 以我们可以放心等待DQ10的发售,就像当初我们在PS2上玩PS的DQ7一样。还有 一种可能,那就是Square Enix到时候又会选择下一代主机中销量最高的一部机器作 为DQ10的新平台。毕竟现在跳槽不是什么新鲜事。如果说FF13可以给Xbox360的 话、那么将来我们在Wii以外的机种上玩到DQ10似乎也不是什么不可能的事情。还 是现句话,谁拥有最高的人气,谁拥有最高的主机销量,谁就是DQ的拥有者。对 于游戏主机来说, DQ就是一顶硬件大战胜利者的桂冠, 过去是这样, 今后也是。

Wii Will Win? Wii Must Win!

This is Nintendo Power

每年在圣里书前一个月的时间。是英国,加拿大和欧洲等地区临时的高级师则。 内在这段时间为索尔斯又南京名称礼物。而在这份儿童的礼物中。电子海波产品 占相加大的一路分。根据美国的权威建计机学和它分布的数据。今年11月的金運购 物旺季重整遇遭了经济危机的产等。但是喜欢的销售包目呈现出增长的协会。其 中 任天安伦海里北非组化学是否今至美丽分育商品好价。

各大机种美国2008年11月销量

Wii: 2,040,000台

Xbox360: **836,000**台 PlayStation3: **378,000**台

PlayStation2: 206,000台 Nintendo DS: 1,570,000台

PlayStationPortable: 421,000台



2008年11月销量和去年同期比较				
主机	07年11月销售量	08年11月销售量	增长率	
lintendo Wii	981,000	2,040,000	+107%	
Vintendo DS	1,535,000	1,570,000	+2.28%	
(box360	770,000	836,000	+8,51%	
PlayStationPortable	567,000	421,000	-25.75%	
LAYSTATION3	466,000	378,000	-18.88%	
layStation2	496,000	206,000	-58.47%	

美国游戏软件总销量			
Wii Play	7,929,501		
Mario Kart Wii	4,013,000		
Wii Fit	3,530,134		
Wii Music	378,000		

注,以上数据来自美国统计机构\$P\$在2008年 11日上旬公布的信息

	美国硬件总销量
PS2	42,948,000
NDS	24,463,000
WII	15,391,000
PSP	13,227,000
360	12,449,000
PS3	6,062,000

本世代大战结果尘埃落定"

从今年往出现经济推进开始。游戏业的开发电与结点套额临离平的的地域、在 邮汽不和场票。要要不需要地址过滤物的。就会必要加入出来多年的成功。 东西、从这一点上包。任天室的主机设有其他机构设有的优势。操作的临时机、随 看今年采货商款的协准。任天室的两人主机OCSUV中在美国的影计销量已经分别达到 近240万5与50万,是本业代游发土机积计销售盈多份。产与为00.000万高量点。 到290份的随证是近2000年200万,可以2017年间的流力区化与零机估合的线路还是 成功的。590届在发展的第一00万万元。在各分共和中企业,从以上发展不足 大家已经存出单位的主机争与机中场随胜务。无论是零机市场还是电视主机市场。 任天室经是每个工作的需要

紙期以來、人们对于游戏而而和表现 起力的追求。僅如欢出家提出。了一个個 定的模式,随着为追求高机能带来的开发 成本的攀升,很多游戏的制作和入了高校 局體學演的發展。在这种不 利的大玩境下,任天室使厂商们不必花太 高成本就可以制作出玩家差兴趣的测录 这才是"心探》的是的是的是



539万台 任天堂:

任天堂:圣诞前夜大获全胜

及管金埠等被收入了查预危机用条约的房户、俱至时 了是证于全部的一种,或自国务的的影响和目标处理 报。对于游戏被便作业者说。11月的的圣诞春机是一年中 最大的的时候,在市里的内外市场在这个月出现了破水啊。根据美国基础 成的市场间期刊物中的公布的股级,在过去的一个月里,在美国销售量本价 的发生和是任天室的时间,还到了204万份,同比去年增长了107%。其次是 NSS的15万分。14年至据长2288。

如果设NDS精畫附长鄉侵思的太生任天東的成即已發移高,市場檢手 他的的店,那么Win的情量盆場則可以是成是任天家里覆出货量素足市场需求 的效果。从数件方面来看,11月的北海游戏处特销量的10名中有55是Win的 游戏,分别是Win Play,Win It。马车Win,吉他朱旗称Win Muse。这域总是 依据,任天室的Win Place 圣诞后就是在经济产机影响全球的时候实现等,也是可 它特许每中组出大约的影。这些成就是在经济产机影响全球的时候实现等,也是不 是已显出任天堂游戏主机在东梁心目中的地位。这是瓦家们的选择,也显示 起长天堂游戏主机在东梁心目中的地位。这是瓦家们的选择,也显示 地形过去就出去的放弃。水库中等的特定,在中间里,而且还是本带到 地形过去就出去的数于和最下包来,在今后的主机竞争中,任天堂凭借着自

REME TO LEGISTICS

SCE:PS系主机逆袭中的尴尬

在就过了WM、但是从一开始PSS级效有得影影数深度的 走放生下冷不良的状态。今年1月PSS销量让走年两颗减少了68000台。 这多50正点中的SS已经"摄影图度"之后将到的一个下高级。PS产生优定提升 各类创售部积火,但是在黄阳17点型的"前便看发入的的"使更入保力公司 月間度,让去年减少14.5万多台。PSZ米来已经有于上个世代的报路、销量优 去年度是红菜干产起去。不管SSC上来干发来开始的问题或分析不会 想即助海发生的提高等动生的领量。而且电确实有许多优势作品出现,但 是到现在力点。PSZ上直有影响力的大种手态。PSZ中风线的精频模式 及开发。在今年年的MCSS机器过去之后,PSR生机想是在年离开光中, 每0分配套新量工业的(包含土地等)和《钞费量数型》7、但数型于 展面层景水浪、这两个游戏等等到明年才振相出,这对于PS紧生机在美国的 销售整然不是个分离息。

10 la consección de la contra la consección de la consecc

微软: 吃软不吃硬的Xbox360

与任天堂相比,微软虽然在主机销售方面被任天堂甩在 后面(Xbox360的月销量为83万多,比去年增加了一点, 不及Wii的一半),但是在软件排行榜上却占据了第一和第二的

位置。《战争时限》)与《徐必等。这次世界》的魅力对于长阳重攻射计请政 的美国玩家来说是无法抗拒的,就这友性似乎个月的《山林14 Dead) 随相到 写从位。 游水并身便的优势自然预测重凝,而取象1对于这些游戏的事象。 也依然00.300元硬件市场后不到度量的时候能够在软件方面得到一些回报,微软也不失为这么英语验验的成功态。 DO系列首1986年推出第一代作品 以系。被持续受到"广天家家的热剂支持 和追捧,以至于在日本国内享有"国医 FIPG游戏"的笑声。而本作便是处个系 创始最新一放正作组。在中中玩家 能够通忆NOS的通讯规能,与则求们一 自由设计主角外加超的角色制作本人性化 和高自由度的设计,这些那是首次在所持 有的那些有需要创始界,即便服像成 分3D后也仍刻倾窗下来,像教金、杂 统。据传之通信与这种最等。次常 其 统 工程的企业或进点也都还会登场。调号 维排的应该或进点也都还会登场。调号 2016年









杉山弘一,

缔造勇者交响曲

杉山弘一是DQ系列的

一所创下的一曲曲美妙的旋律可谓是立

御用音乐师, DQ能成为日

本国民RPG游戏、杉山弘



露伊达酒店 以怀旧形式登场



本作矿即业特别多,不同职业间都有着相互差异。比如 经生物资价高的力量,使用或数据接效由。还可用各种各样 的总共均的人作效。他较是各价市色比它多样的能力。 度多则是这点节文的专家。用强力的度注射物效人。因为 信为第一、下使使改生物样衰强型力的其关保护自己,不安的 力能的多名数者。可是效效用的法表对中间多。是共享的

的世界各地冒险 成队伍,然后表 方。姚家可以在



量和速度出色 但相応的防御及有战土那么高。

りゅか である である である である である 「さょうは どんなこ前業?

在露伊达酒店里,可自由制作的角色项目有性别、标理、脸密、发驱、颜色、眼睛 颜色等共写。实际操作时会让玩家。 步力的进行制作。在下屏用触控笔点由选择。 最十分简单又直现的制作过程。需伊达为玩 家提供简件名据、编队伍等服务。 地为玩 家提供简徵者们

同伴删掉。









009情报综合报道:

Focus on Game News

游戏新闻眼,洞寨游戏天下!量全面的报道尽汇于此!



《街头霸王 4》专用控制器公开 迎合新作销售掀起格狂潮

本刊讯 万众期待的家用机板(街头黔王4)很快就要于2月12日发售。CAPCOM 也为作品的发售做足了工夫、针对PS3及X360的(街霸4)专用摇杆控制器及手柄 成为了格斗曼好老们最新关注的话题。

本次CAPCOM推出的控制器分为数个版本。均为针对〈街霸4〉的操作特点而 **特别设计制作的,十分接要。班具实用价值又具收薪价值,两款专用格斗福杆分为** 普通威和豪华版两种,普通版与其他格斗器将租似、白色的底色调加上(街霸4)

的主题图案、简约而实用、而豪华版则采用上好 材质精 心制作,暗红色的色调加上宽大的机 身给人一种时尚非常的视觉感受。手柄则采 用卡氏格斗游戏经典的六键位设计。游戏 的操作感将发挥到极致、每种均为《街覇 4)的新版角色人物涂装、极具视觉冲击

力,如果你是街霸饭,就必须要入手。



年底圣诞将至,年货开始入荷 售售商积极囤积 Wii 存货

本刊讯 Wii是08年美国最畅销的娱 乐产品, 11月的Wii在美国各地疯狂销 做甚至异数Wii大面积脱镇、眼看着OB 年最后的圣诞节即将到来、全黄各地 的零售商开始有计划地图积Wi 存货。 以备圣瓷期间要为迅猛的抢购人群。



全球最大的零售商沃尔玛的相关

负责人表示,目前北美地区沃尔玛下属的商场及超市都已经准备了大量W 的存 货,并向任天堂方面增加了货物的订单。目前Wii的价格保持在相对稳定的水平 任天堂方面并没改变官方的售价。依然为每台249 24美元、特价Wi 游戏约为30美 元 份,算是比较厚道合理的价位,但由于之前热销造成的缺货,很多地方Wi的 价格都被炒到了300美元以上, C2C平台eBav搜索Wi 的价格甚至高达349美元。任 天堂方面已经宣布将提高对WII主机的供应力度,以确保圣诞期间的销售。

经济危机物价上涨欧洲一片哀号 PS3暂未受到波及前景未知

本刊讯 今年下半年开始的全球性经济危机差实今天教育室吃尽了苦事,恭尽 的裁员制闭的倒闭,而对于消费者来说最麻烦的自然是商品价格的飞涨、游戏业 是否也会受到冲击被很多业内外人士所担心。

众所周知的是目前除X360外的游戏均是在亚洲地区生产制造并销往欧美地区 的,经济危机带来的影响令美元欧元等货币相继贬值,欧元对日元的汇率几乎降 到了历史新纸、日本出口到这些地区的商品不可避免地全方位涨价。SONY设在



欧洲的分公司最近宣布将提高一部分家申 产品的售价、电视、笔记本、数码相机等 都包含在内,不过,SCEE表示目前还及 有针对PS3的涨价计划,在未来一段时间 内可能也不会有, 证室不必担心PS3价格 上的问题。因为游戏机不同于其他家电产 品,如果单方面涨价势必严重影响主机的 销售,尤其是前景并不乐观的情况下。

业罐不如预期、计划绘减短模 N9年FA音欲大量裁员

本刊讯 全球游戏发行商的领头羊EA今年的日子过得似乎并不好,数数 发行的游戏作品均未达到原先的预期,加上经济危机的影响。EA公司预计 络在新财年大辐键减人员及开发工作等,以节约不必要的开支。

FA公司的 位负责人指出、FA今年依然保持着很靠的作品出产室



和发行率,不比以往任何 年来得 少,但营业利润却并未达到公司的 預期,很多游戏大作如(极品飞车 秘密行动〉、〈镜之边缘〉等销量 均很不理想,而相对的开发成本却 并未减少、且前几年开始公司的包 普成太항逐年整升, 这种情况加重 持续下去将会很麻烦、今年的经济 危机让这种情况显得更为明显。

- 官方确认、被众多PS3玩家面 已经就要无数次的PSS独占大有 (新数域等2)、柱平横定7分集日 **☆**尼康集牛2000年3月20日2 发售的将为美态
- 《超世纪故書 暗黑雅典鄉》
- ●NBGF養払、豊陆家用的場合と(Mean

- 本、名字确定为《快拳6 血绞叛乱》
- ●CAPCOM公布了PS3/X360版《街斗 爾王4》的隊畫收藏版賽裝,其中包括 角色的人侧。高清动画电影。侧外来 **東流線,攻略宝典以及独有可不能**构 地版等于09年2月20日发售
- **編》**自演员业的這個量数100万章 ●PROJECT VALKYHIA公司宣布有

- 制作一部同名动画 由山本靖贵担任 WHEN BUT THE PARTY OF THE PARTY OF
 - ●任天堂计划将在Wii平台推出一票
 - NDS 上大曼敦雄的《节奏天图》的
 - 又有给公司带来实际赢利,甚而该
 - 基品水水水 崇列的开发。 具有证 着手计划解散并重组《极品飞车》的

●NBGi公布了集结板口標值。 山 (BLUE DRAGON 异界的巨兽) · 受励NDS平台 类形为 V 和和 有安2608年內发售





《最终幻想 13》试玩版DEMO 画面情报公开首场战斗直击

本于语 预定2009年3月发售的〈图 终幻想7AC)电影蓝光版将附带PS3版 (最终幻想13)的试玩版、不少人都已 经期待到流口水了吧,而这次官方放出 的信息中,我们就看到了关于这个试玩 版的 "内容,



过玩助中主人公将面对一台巨大的数! 人约甲 敌我双方将进行一场单对单的激烈较量,在简单的POSE之后就干净利落地 进入"战斗、主人公"闪电"左手发出的火焰魔法击中对方时放出了耀眼美丽的黄

色光芒 效果可以说是相当亮丽鲜艳。而主人公右手的枪发出的一连串子弹打得这 台笨重的机械毫无还手之力很快就卧倒扑街了。战斗画面是完全3D的,层次感与纵 深感都十分强烈逼真。比之前厂商公布出的画面感觉还要好,绝对是堪称CG级别的 面面水平,后面还有一个身穿白色铠甲的敌人等待玩家的挑战。

另外,厂商还公布了另外一位重要女性角色的名字,就是那位梳着马尾辫的 少女、名叫"约霆芭·戴娅·瓦妮拉", 与主人公闪电共同行动, 绝身上似乎还 有着很多未解的疑点。

本平讯 现在掌机市场的格局处于领先的NDS和紧随其后的PSP所占据着,这已 经是常识了,可你想到没有,苹果,这个PC老舖的娱乐型手机近两年正在悄然兴 起。其甚至被宣将要排於NDS的掌上游戏机龙头老大的位置。

iPhone系列是最近几年相当火热的附带专门游戏功能的移动电话,有来自全球 的厂商都在为这部平机开发着一些成本不高但都很有趣的游戏作品,并吸引了越来 裁多厂商对此物有兴趣、苹果的技术总数Evangelism John Gelevnse告在媒体果功

是称道,iPhone经过长时间的发展,它已 经不是一台移动电话,而是具有高度娱乐 性的掌上游戏机。希望有更多的厂商来开 发Phone的游戏。

这并非空穴来风,任天堂的NDS在11 月美国卖出了超过150万台,成绩可谓异 常骄人。而iPhone却在今年夏季一个季度 就卖出了690万部,平均月销量达到230

万。NDS在其面前根本就抬不起头,看到这个你难道还认为 Phone不具备实力吗? 当然,iPhone用来打电话的功能是NDS不具备的。



A.F. 调 游戏厂商与咨板、下载、协量之间一向 是不共戰天的仇人,虽然在国内感觉很平常。但最 近在日本一男子却因为非法提供NDS游戏下载而被 警察數上了手锁。

这么里子是利用一家他所开设的网站来提供;‡ 册会员下救游戏的, 注意他所提供的游戏都是收费 下载的。 款游戏价格500日元左右,而且所提供 的游戏数量很少,但对于数千日元一款的NDS游戏 来说已经是极具吸引力的价位了,但他就因为这个 行为而被警方通过网络缉查到了他所开办网站的往 处、抓了个人胜俱获、并被涉嫌侵犯知识产权法被正 式逮捕、据调查这名男子通过收费下载游戏和代理板 卖烧录卡赚取了高达13800万日元的非法所得。由此 看来,贪心真会使人道殃,赚黑心钱道报应的最终还 会是自己,游戏下载还收费?您脑子没河题吧?

此外,在此之前就已经有数人因为非法销售传 播NDS烧录卡被警方逮捕,这后面很明显是任天堂 对相关部门施加了压力、以极力打击侵权市场。



·被多 令在 平 因 过由老板 89

- BU (deposit with 像失幅SP》 新期沿海 日 延期提供是外流走玩家以满事的内容 单戏
- ●XPSP大作《海岸·夏多幻光》 ★●〒7 各種解析 / 果被相关宣传激炸法如 多米 以及再再搭配的角色图案。为这么来
- ●56公布了预定00年2月19日发表的《星神传 最后的希望》的高维预约杨英"运动汉有
- ●等員(OJ Max) 353×17 (Micro OS)日 透響到 等国人气物机造或造画的(O Mis X Technica):目前正在开发NOS 加油門的触摸屏操作
- ●NBGI 東南東东2000 戏的最高作品第2 570日 秦建人未准》 na - - Compression - Compressi

 - *的計技術を 名件 (MSS) るで 2 6有 素糖給新作 (SILENT HILL The Escape) DDR
- OF THE STREET 位第一的是NBGI出品的《太数达人Wii》 销量为

数款PSP新作公开 明年春再添力作

本刊识 PSP的游戏虽然出得专有NDS那么多。但 好玩的游戏却一点也不少。这不,又有几款将会很耐 玩的游戏来了。

这是米自香港(GAMEWA/E)杂志的最新清楚。 多款预定09年2、3月份发售的PSP新游戏被发表出来。 这些光听名字就让人很兴奋的游戏着实很令人期待。 PSP版的〈高达战场之绯〉、〈魔界战记2P〉、〈打 击者1945 PLJS)、《电影版龙珠》等游戏都已经确 定了发售日 如果消息确实属实的语、明年春季PSP的 玩家绝对不会再寂寞了,加上原本已定的游戏,为数众 多的PSP好游戏真是会让人大呼"玩不过来了 "明 年的PSP软件市场相信会比今年更有看头,独自发展 自己的特色抓住玩家们的心对PSP显很有前途的。



89



《最終幻想 11》小组 新MMO开发中

本刊讯 现在还有多少人在玩《最终幻想11 ? 可 以肯定的是人数不少。而她的制作小组又将给我们带 来惊喜,他们说 最新一款MMO游戏正在开发中啦。

〈最终幻想11〉的制作人田中弘道在媒体采访时 透露,开发组已经进入了实际的开发阶段、《最终幻 無11) 的原班人马格为玩家们献上下一郑更为摄影的

MMO游戏,这7年来所 获得的经验与制作理念将 充分发挥到新作当中, 但 不会和《最终幻想11》 有太多當同点, 开发组将 制作一款全新的游戏。一 款更加让人震撼的MMO GAME。另据消息说这款 新作将会在09年的E3展 上正式公开、期待期时 1 (最终幻想11) 继续日本

能给我们带来惊喜吧!

网络游戏成功的代表。 另外, 〈最终幻想11〉可算是SE的一个特殊项

目,自家最大品牌的成功网游化可谓仅此 家。并且 这个开发小组也是相对独立的部门,以此消息来看, SE是有意向将这个部门打造成自家的网游化专门部 门,专攻单机之外的网络领域,以后开发的任何作品 也都会以发展自家网络技术实力为目标吧。

SUFT

《生化危机 5》DEMO破解导出 大量剧透资料放出,不喜勿看

本电讯 无论标是否未认、〈生 化危机5〉都是现在最爱物游戏大作,没有完全一次情报、每一次新画面、 一次情报、每一次新画面、 每一次多点。 每一次多点。 一次传报、每一次新画面、 等一次必须,甚至每一次 一次情况,就会引起太多东多的 逆的,次章数东即待拳的舞9年3



月6日这种量的一天到来。12 "戴老大不仅拥有超人的身体能力,还获得了,山间的 月5日CAPCOM官方通过 全部研究成果资料,新作中克里斯能战胜绝吗? XboxLve放出的游戏证规版DEMO春头让广大力也走门过了把好龄 响之次要说

XboxL ve放出的游戏证玩版DEMO着头让广大学化走门过了把好验。而这次要说 的 是这个DEMO中隐藏的庞大程密,其中跨含着大量写影情等游戏要素相关的信息,甚至游戏中包含的一切内容,你都可以在这份调取名单中找到答案

注 以下内容包含严重剧透,不喜勿看 或使用朦眼大法"白字代码"自动 屏蔽 谢谢

这份名单中最值得美注的就是"裁人资料"的最后部分,Wesker(殿斯克) 上方赫然写着"Jill"的大名! Jil, 吉尔·那个复仇女神, 克里毕的最好搭档。 生存危机。镇 女主角就这样出现在敌人的名单中 CAPCOM大卖关子的吉



尔基姆难道是假的。那是一盛空 拔字 吉尔为什么会成为了做人。 市尔为什么会成为了做人。 散人,这个答案可能等追溯到得 久以前CAPCOM曾公布过一段不 转的宣传经课,带曲有 市场宣传经课,中面有 市场宣传经课,更是有 就是一个女人被放在充满本样。 即或管中,就像生化。 是一个女人的相龄

能与指示有额几分相似。常为但没有遗离子工个镜点也来的。而该合意官人人 在介面摄和政立的电关单元 我们在产业以归提为一些比它各种间隔距 点分布 2006年因为某个事件未获比。总号塔·根底层除除之,但当个经验成除必得于并由让 某种手段款法。用完造,这也等人或做为"市中的意识"使其此为听心于威斯克的 活水偶。并在全国新向面前回接到前进。而是重新水一直以为含分已形死去。时 借金古高的同时发誓的成款之识回血原,就在水水(5)的任务指定中再大和经营, 后面的作本理。 以上就看着那,其实的证据,但是有比如这些的地位的 该是比较合理的,成为做人的两人是否正能的更从前,两人是否证据并将传统之免 则都形成的实验。

另外,安慰和盧真虎科中我们也可以看到AK74、SIG-556这样强力实由市场的名字。 海平(5)的战斗将会比前作威胁的多。 因为的武器必然会对在更加战大的战人。 游戏的关手接近大常节令人或节的形式难遇,分别1大量,其中任公司一些特先的关于穿槽其中,以试玩版中的情况来看,游戏的长度将会直充足。 绝对 可以误得促进者,游戏迪夫上西特然后等表现代使具模式的斯特拉加班战争取了,是在该戏对美球螺律中面可以使用等不少顺序会走处于,军在太太令人拥持了

离游戏正式发售还有三个月时间,这期间CAPCOM还会放出更多与〈5〉思思

相关的官方信息。 高游戏本原和集相也会 超来越近,数们不妨 等一下。官字在后面 的情报中田珉、她的 前形象会是什么? 比心前更加美丽动人 喝?实在太太太令人

期待了



放置大千世界, 数迪天下好游戏

中国电玩榜!

近期因为《牛化免期5》就玩能的效益以及大量与之世类的新读报。这部 发世代的首就主化获得了新年49的《年短超小论年,几乎成为了我们前及 的代名班 在上前 弄列拳等下齐的RPG作品的转器数片下 唱毒传说4) 也一路走高成为皮次于FP的首款RPG次作。实在令人期待。来年的不少PSP盖 发展是英克斯与《有能器等的任务》,相信即对该分一定很多。

- 1 PS3 X360 / 生化危机5 / CAPCOM / 2009 3.5
- ② PS3 / 最终幻想13 / SQUARE · EN/X / 2009年
- 3 X360 / 星海传说4 最后的希望 / Tr Ace / 2009 2.19
- ▲ PS3 X360 / 街头霸王4 / CAPCOM / 2009 2.12
- 5 PS8/龙如3/SEGA/2009226
- 6 PSP / 寄生前夜 第三个生日 / SQUARE · ENIX / 2009年
- 7 Wii/怪物猎人3/CAPCOM/2009年
- 8 NDS / 最终幻想 时之回声 / SQUARE · ENIX / 2009 1.29
- 9 X360 / 光环战争 / 微软 / 2009 2.2
- 10 PSP / 偶像大师SP / NBGI / 2009 2 19



■本周最大的看点就是任天堂在销量榜上的"剔 屏",清 色的任氏主机游戏把其他主机仅剩 的最后 点面子也无情起了下去,实在令人笔 舌。除去领头的太型达人外,任天常推出的〈节

古. 表表

		JAPANESE GAME SALES F	PANKING 2008 12	10-2008 12 1
名次	初种	游戏名称	ma	投售日
1	WI	本数之人№	NBG	2008 12.11
2	Wil	动物之森Wii	任天堂	2008:11:20
3	NDS	星之卡比DS	任天堂	2008.11.6
4	NDS	我们的时装店 女生风格	任天堂	2008.10.23
5	NDS	企飾的问题 最强企鹅传说:	KONAMI	2008.12.11
6	NDS	雷领教授3	Leve 5	200B.11 27
7	NDS	口袋條物 白金版	Pokemon	2008.9.13
8	NDS	节奏天国G	任天堂	2008.7 31
9	WII	Wii Fit	任天堂	2007.12 1
10 1	WII	马里奥赛车Wii	任天堂	2008.4.10

TOP! 美国家用机密或周间提行物

	AMERICAN GAME S	ALES RANKING 2008 1	2 4-2008 12.11
名次	,游戏名称	FR	发物B
1 X360	战争机器2	微软	, 2008 11 7
2 X360	使命召唤 战火世界	Activision Blizzard	2008.11.11
3 Wir	Wii Play	任天堂	2006 12 2
4 Wii	Wii Fit	任天堂	2007 12 1
5 Wil	马里奥賽车Wit	,任天堂	2008 4 10
FS3	使命召唤 战火世界	Activision Blizzard	2008.11.11
7 Win	吉他英雄 世界巡回演出	Activision Blizzard	2008 10 26
8 X360	求生之路	Electronic Arts	2008 11 18
9 PS3	抵抗2	SCEA	2008 11 4
10 Wit	Wii Music	任天堂	2008.10 16



■美国最有人气的依然是射击游戏, (战争机 器2)发售一月有余仍然在领狂热爽, (使命召唤 5)、(求生之路)、(抵抗2)等鑒也表随其 后, 但除了这些, 就全部是老任的天下了, 几款 很久以前就发售的游戏使校霸占着结囊情。

D官方汉化游戏专

自2002年Xbox正式在台湾推出至今已经历6个年头,期间台湾微软 代理引进了许许多多 Xbox与Xbox360的游戏,并积极的进行游戏的中文 化了本次GNN特别访问到负责一系列游戏中文化的台湾微敏振乐暨美置事 业处产品研发部负责人张书良,一探游戏中文化制作上的秘辛。□文责/七曜

个人与团队基本介绍部分

G 可否请您简单自我介绍?

唯 我是台湾微软娱乐暨装置事业处产品 研发部の所人张书良、进入台湾微软工 作已经 11 年、最初任职于行销部门、后 转任产品研发部门。目前领导产品研发 部, 负责台座微软娱乐器装置事业处各 种软硬体产品的研发与测试工作中包括 游戏中文化的制作。



†台湾微软汉化部的全体成员。

G 产品研发部是何时成立的?

张 这个部门前身主要是负责微软消费型 态的软体开发、像是《Microsoft Works 和 (Picture tI) 等。大约是从 11 年前 开始负责游戏的专核,首款中文化的游 戏是很多老玩家所熟悉的 PC 即时战略 游戏〈帝国时代〉。

G 目前部门总共有多少成员? 分为几个

- 张 · 般编制大约是 15 人, 枝子多的时 姚会增加到19~20人。编组基本上是动
- 态的、会视当时的工作而定 G 主要负责的业务包括哪些?
- 张 产品研发部负责的业务很多、除了包 括玩家比较熟悉於游戏之外, 还包括 Xbox360系统软体的研发测试。例如前 不久才则释出的(Xbox新体验)。而且 不只是单纯的中文化与测试, 我们也会 针对繁体中文地区的需求进行新功能的

举例来说,目前Xbox 360系统软体 只提供注音输入法, 对于不使用注音符 号的香港玩家来说,等于是没有办法在 Xbox 360上使用中文输入功能。因此线 们目前正在着手进行Xbox360其他中文 输入法的研发、希望能尽快让香港玩家 也能使用中文输入功能。

G 曾经手完成的中文化游戏有哪些?

张 我个人第1款经车的中文化游戏是PC 神话世纪 、当时整个部。1只有3个 人, 因此工作相当忙碌, 之后陆续经手 很多游戏,最近 款中文化游戏是Xbox 360 〈炽焰帝国 毁灭之环〉。

游戏中文化作业部分

G 如何挑选中文化游戏?

Xbox 350游戏新全哥中文化、目前为止大致上 都能达成这个目标,只有少部分游戏例外。 像是 质量效应) 因为原厂的坚持所以最后 并没有中文化。至于协力广商开发再交由微 软发行的游戏,我们的专责部门会与协力员 斯接治、根据厂商的意思、销售量和本部门 的人力状况来决定、也是尽量朝中文化的目 标努力,不过这部分的变数较多,较难掌握。



G 每款游戏的中文化约需花费多少人力、

张 书款游戏的中文化剧作大概需要动用产 品研发部 3 5 名工作人员、大致上分为制 作人1名。中文化经焊1名、程式与测试人 82 3名 人员编制会因为制作规模的不同 而增减、像是(失落的奥德赛)因为制作规 模庞大而且内容包含细腻的文学创作。因此 动用了6-1人,还请了专门翻译日本文学 作品的专家来帮忙事现内容。

各款游戏中文化大约需要3个月到辛年 的时间、项则;是以同步推出为目标,因此 在开发阶段就必须展开中文化的制作。所需 町INIX 了受制作规模左右外、还要看原厂的 规划而定。像(蓝龙)当初之所以会晚日文 成近半年推出 主要是因为原厂决定专注于

■ 免疫做的上市 因此证具 臺 原则上我们是希望微软自家研发与发行的 " ' ' 他。" 后来小侠瑜的畏侵器,虽然 原厂规划所以无法与日文版同步、不过已经

> 能与英文版同步,比(蓝龙)快很多。 游戏中文版的成本单从产品研发部这边 很难确切估算。在Xbox360微软自家游戏 部分,原则上是尽可能达成全面中文化的 目标、销售最高低不是绝对的考量因素。

> 以往的游乐器游戏,因为玩家大都已经 习惯日文或英文,所以中文化这块并不受重 视。不过自从 Xbox360 推出后这两年中文化 游戏乘斯普及、玩家的习惯经逐渐改变。中 文化也越来越受到大家的重视。我们希望可 **心特集提供玩家更多的中文化游戏的选择。** G 中文化的作业流程分为哪几个部分? 各 需要多少人力与时间?

> 张 基本上可以分为3项主要工作。包括程式 规划、中文化翻译与测试。在人力安排上, 除了程式规划是从专核一开始就会投入外。 其馀人员会随着进度而动态调配。每个人手 头上通常不止一个专核在进行,只不过阶段

G 哪些部分是由团队自行完成? 哪些部分

张 会外包的工作主要是翻译。之外还有游 戏包装封简的设计。



G 每款中文化游戏所收录的字数大概有多少? 因为中文化的游戏也包括Xbox LIVE Arcade 游戏 医蛇蛇围模产。Xbox LIVE Arcade 游戏大概只有几千 一般套装游戏通常是 3 万字起轮,最多可达 50-

G 音译过程中全建造影響些问题

最常见的问题是翻译出来的内容风格不一数。临为 游戏中文化的制作规模庞大且时间紧凑,因此在翻译外 包时通常是多人分工,但是每个人的翻译风格不同,有 候差异大到一眼就能看得出来。当发生这种状况时点 中文化专校经理就必须去协调外包公司解决

另外,因为在翻译阶段并没有办法直接对服游戏内容 因此常常会无法确定像是人物的性别或是武器邀吴的效 用等细节,导致翻译的结果与实际内害有所偏差。这部 分都需要测试人员在测试阶段逐一确认并更正。除此之 外,在翻译日文时还有许多直接翻译所无法忠实呈现的 状况、这部分在先前的研讨会中有举出报多例子可以参

G. 在英文与日文的翻译上会有哪些不同之处?

在英日文的差异部分、比较常碰到的问题是究竟要适 擇以哪一种语言来中文化。当初在进行《死或生4》的 中文化时,因为游戏是采用英日多国语言同步推出的方



式制作、而且部门中大 家都熟悉英文, 因此是 食英文來關译成中文,不 评价。后来我们自己也 有检讨原图、主要是同

为游戏是日本厂商制作的,从日文翻译成英文时,例如 说原来日文称调的尊属关系就不见了。再从英文翻译成 中文时又再失真一次,所以效果并不好,所以后来我们 在遭到类似状况时,都希望以日文来翻译成中文、尤其 是像《蓝龙》、《失落的臭德赛》等文字占游戏比重报 大的游戏更是不能轻忽,不过改用日文来翻译又会产生 新的挑战,包括如何确保日文翻译人员的质与量,以表 游戏测试时的语言障碍。

虽然台湾借日文的人很多,不过游戏中文化的作业 规模庞大,而且不像一般小说是连贯性的,因此翻译的 难度相对来说比较高。当遇到《蓝龙》、《失落的臭德 奏》之类动则数十万字的游戏时,如何确保够多足以担 当翻译工作的人才就是很大的挑战。

另一方面,由于产品研发部成员大部分都不懂日文、包 是在测试时测试人员必须清楚掌握中文译文是否正确对 应则日文原文,因此语言障碍就成了测试阶段的一大挑 战。为了确保中文化的品质,因此制作时我们会聘请专 门从客日文翻译的自由作家来帮忙。

其中最值得一提的就是《失落的奥德赛》短篇小说 《千年之梦》的中文化。有玩过《失落的奥德赛》的玩 家,应该都会对《千年之梦》感人的文字留下深刻的印 意,不过其实当初外包出去的翻译稿送回来时,读起来 并不动人。因为翻译内容虽然正确, 但是原文那种维贴 恶性的笔触在翻译后都不见了。因此后来我们请了专门 从事日本文学作品翻译的专业作家下了很大的功夫去规 才得到玩家所看到的最终成果。

G 如何决定是否要将语音中文化?

张 关于语者是否要中文化的问题,在网络上是个争论 已久的议题,对我们来说也是个 杂的决策过程,究竟 是好是坏其实很难有个标准等核,而且真正着手进行时

还必须表虑到台湾以外 也就是香港和澳门。因 为港澳玩家并不习惯国 语配音。所以像《光环3 》最后我们在淡漠推出

了其文调音搭配中文字幕的版本来解决

考虑语音是否要中文化的准则大致上可归纳为两点 其一是玩家需求,其二是玩家年龄层。前者以《光环 3》为例,因为游戏中非常依赖语音的指示。而且这些 讯息大都不会以字幕呈现,如果语音不中文化的话、玩 家可能会漏失很多的讯息和游戏的乐趣

掌机破解报道:好消息与坏消息

我有一个好消息,还有一个坏消, 息,你想先听哪一个>

- 景然这是何老掉牙的台灣了, 他是没办 法,咱还得用。自从NDSi和PSP 3000这两台 新型掌机发售之后,相信众多玩家以及游戏 店BOSS们都对相关破解情况保持很高的关注 度,而且一时间也是什么样的消息都有。如 "实践"的检验、关于得出可能 这结果。自然是一好一坏。

个好消息

还是先听听好消息吧,那就是——— 上可使用的烧景卡已经正式研制出来并开 始上市、这个爆景卡、就是AK2i。

其实早在11月中旬NDSi发售后没需参 AK破解小组就已经在网上发布了一量 视版 在该视频中使用了AK2i掺录卡的NDSi 主机可以成功运行之前NDS游戏的ROM了。 包括汉化作品。不过在发布这段视频的问 AK破解小组也表示目前该模隶卡还不 够成熟、需要进一步研究 没想到一转题

· 一般上市了,不愧是"闪电战"。 这里介绍一下针对AK2i的实际评测要 点吧: 首先, 该姚录卡的正式名称仍然还 是 "Acekard 2" ,只不过在包装的左上角 版有一个印有 "DSi Compatible" 的特色标 签、整体包装比较新陋、该模录卡只需在 75卡上放入菜单文件就能做到"即插即

"了,除了取消了"SLOT-2端引导功能 . 其使基本与AK2的相同。在MDS 游戏ROM的兼容性测试方面,虽然没有做 全面的测试, 但是在近期比较兼门的新游 戏方面,无论是运行。存档还是联机都没 有任何问题。AK2i自动识别游戏存档、象 R4那些513X格式的存档只需要把存档的金 名改成AKS的命名格式就能直接被取。

从目前的实际测试结果来看,AKG在 姜客性和使用性上还是没有问题的。第五 在以后任关堂推出"DSi专用游戏"后,这 些游戏能否通过AK2i在DSi或是普通DS上正 常运行、虽然AK它方输出的答案是没问题。 不过还有待到时的实际检验。



目前AK2i市面销售情况

亚许是纤维时间比较 紧的缘故 目前AK2i在市场上的数量并不多。 不少网络奖家那基本有货、而在各 锁的实体游戏店中数量还是非常少 的。由于奇势可属的缘故,不少US 都在趁机炒作, 小编提醒各位有意 构实的玩家 200元左右是比较合理 的价位,如果价格达到200多、甚至 4百、就不要买了。另外、提同 上有些已经购买了AK2i的玩家及 映,第一批的AK2/似乎存在质量可 题,包括黑屏、驻机和DS。识别不出 AK2等等,这点也是需要大家在购 平时务业主意的,

前面说了,这次关于单机的破解情 况报告,一个是好消息一个差坏消息。 现在好消息归了DSi、藩么坏消息自禁藏 只能留给PSP 3000了。

11月20来号左右的时候。国外比较著 名的政权相关网站之一 "MAXCONSOLE 就刊登了利用Datel生产的"LITE BLUE TOOL(藍色桃墨)"可以破解PSP 3000的

消息,而且言之凿凿,甚至在Datel的官 方用站上已经开卖该电池了、发售日为 11月28日, 英国地区集价为19,99英铢。 北美鲁价为29.99美元(本刊上期少哥 熟練裡目有专门报道! 。这条消息替经 一度让许多PSP玩家振奋,毕竟即便是 PSP头号破解达人Dark Alex在之前都没 有多大讲展 如果真的能通过该电池实 现对3000的破解,那么自然会让人喜出

针对这个消息, Dark Alex营售间槽 文表示出了怀疑态度、很不幸,真让 DA给说中了,所以说达人到底还是达 人啊。景前已经有人购买了该电池,不 过实际的效果只是能够进入"预检模 式" (Service mode) 并使绿灯亮起。然 而诚如DA所言、能进入预检模式并不代 表可以通过电池降级、因为目前还没有 对应程序,所以依然无法安装由制系统。 毕竟神电放88v3主极型也亮灯,但是不 施用证是不能用

客观的说 能够进入预检模式并且 使得电泳级灯茶也算最有素义的一个还 进、但读两点高对3000的成功被解还有 相当的距离。所以最后的结论就是。我 们被忽悠了,期待3000完全破解的 们. 大家还是老老实实的继续等待吧

求疵乎?浅淡无双"妖魔化" 是每个角色的"隐藏服饰",可

OB年已经走到尽头,纵观今年 KOEI的作品除了无双还是无双,但 览全年, KOE 却未推出过一作无双系 列的正统作品。PS2的(廣王再临), 两件PSP的(无双OBOCH) 差列。还 有即将在09年2月26日推出的(真。 国无双 MULTI RA D (联合突击), 我们可以看出 无双系列逐步开始"妖 魔化" 口文/七曜

什么是"无双妖魔化"?

从官方公布的(真、三国无双 MJ_T RAD〉资料来看,所谓的 "真·无双觉醒"——无双武将鬼神化 是最大卖点, 甚至用觉醒槽直接替代了 系列一贯的标志——无双槽。那、到底 这是系列的锁章讲取不是走讲提区? 当 然,有人觉得只要有无双玩就行,只要 能放人航行, 管它怎么变。 咀, 笔者今 表不於夢欧毛求疹, 故音来排 (M.L.T) RAID)的缺点, 抨击无 双的"妖魔化"。

抛开现象看本质 官 方所谓的"真·无双觉 鬼神化"到底是什 么? 这么设计的初衷又是 什么? 其实鬼神化无非荫

以直接视为 国武将的"妖魔品 型",周翰的"魔王化",小乔 的"吸血鬼化"等 这些都是 络原本以历史为根本的 图无双 廉化 改必然是影响今后无视系 列走向的 作。"真·无双觉醒",这 个名词在4代中就出现过,获得觉醴印 后发动无双觉醒, 武将能力在限时内大 福禄化、县4代中最福的岭斗手段。本 次将无双槽改为觉腹槽后, 笔者预测, 觉醒发动后的时限内, 会有无数时间, 能力会大辐提升。因为觉醒槽同样能反 复蓄积,而且能通过该具来填充,这样 在一场战斗中、使用的频率和稳定性、 会比4代的无双觉醒高,这个应该是对 付福力磨物的主要手段。

丢什么也不能丢了根本……

KOEI为什么这么多年来 直在商

那是因为它的发 展方向独到、从 某个小层面上来 看, 它的竞争对 手并不多, 也不 强。KOE+是靠历

场由 3 温炽滞和?



中類材化为零 点,单论做历 史游戏、业界 **党人能与KOEI** 比高, 这也是 国和战图无 双系列成功的根本之一。为什么、无

双OROCHI, 的销量并不高? 那就是因 为"妖气"太重,作为 名玩家,你为 什么会玩 无双OROCHI, ? 那都是因 为一国和战国系列的角色, 我想没几人 景单纯因为喜欢远吕智和妲己吧。(战 国无双3 承识不推出、将老帝原循环 再利用、把好好的历史题材撬得乌烟瘴 气、KOE 本身已经变成了日本业界的 "好丽" MULT RAID) 的 真 · 无双觉醒"造型就是将、真、三国无双 CAPCOM, 虽然它的 战国BASARA)

5 的角色语型改一改、效应了所谓 的"鬼神",实在是令人发指。比做 历史,别人做不过KOFI,但比做新魔 游戏、KOF 好差得玩 ?。例如 系列 般,不过像(恶魔猎人) (生 化危机 、、鬼武者,等都是以除魔为 +题的干脆软件、扪心自问KOEI做除 魔题材是干不过CAPCOM的,就像 、战国BASARA) 比不上(无双)-

样。所以KOFI还是应该悬崖勒马、将 无双拉回正轨 老老实实的回州正统的 历史题材。

新的除魔卫道者 即將誕生!

TECMO的(思龙)、(零) 系列也是以除廣卫道为主题的, 在KOEI和TECMO正式合并后,新 的斡魔作品必然诞生、至于是维 龙条远吕智,还是赵云杀邪魔神 目前我们还不得尚知, 不过胡祉 创售的大乱斗 必然是KOE 以后 的作品发展方向之一。刮擦归乱 搞 但愿"脱光"社还能给我们 无双玩客留一片净土 为我们保 留一个纯正血统的无双。我敢预 亩,这些胡扯乱搞的作品必然都 是男花 现,不能成为精品。



能近08年最后的日子,你是否深有感慨呢? 过去的这一年实在有太多 的东西值得去围蔽。不管是主机还是软件还是厂商还是业界,都走到了一 个全新的水准、也与到了一个相当令人期待的程度,业界更加多元化,新 的够漏也已经形成。来年、会怎样呢? 事整还在走雾中的神作会为各自的 半台帶来什么? 關小乌鸦嘴的豪富壮语会成为现实? □ 害婦/福崎



《战争机器3》开发始动 2010年X720之前发售?

将完全达到平台的傣族机能,玩家将会。不 彻底挖摸X360的全部们做 **莎在XSEG字合上为玩家们交上■溯的答卷** (战争执票3)的开发。 ,就像2代大幅道道1代表现的那样 - 将全面鐵鐵2代



玩家们的需求,SONY旗下的工作查正在开发B ONY公司OBF底的。我们有,系列再出新篇 们不再伸以前那样喜欢更知的主机更知的消 但SONY不得不去现合这种现象 SONY的主机上推出。賴奢按 三方进行管切磋商,已确保他们的游戏作



区别记录



《合金装备》新作 将登陆手机平台?

《合金装备》的统作相信有太多人都对其拖 -似乎实明示着新作務以Phones · 并读出了一些能



没有确定发售日

Wii《怪物猎人3》将

提在導天王老子表也给你跨了,是然CAPCOA 指人3)为Wil独占,至于还会对应什么平台 者接:CAPCOM说的话还有人信吗?只要利益 其他平台的可能性,因此目前并未决定是否令 CAPCOM内排正在裝膏著作(修物差人3)开製 语会推出掌机版本,公司内部还在商议中 近Wii平台第三方软件的疲软表理 一位与CAPCOM有着密切关系的人称



篇,《敝神》这样注重爽快刺激盛的

《战神》将继续推出



第一方独霸主流平台非常不正常 我们EA在Wii的对手将是任天堂

方占据着 第三方很难从中得到利益。 现能来越贴泉的趋势。这种现像是十分不正常的。尤其是对目前市场处于领 先的Wi 更不正常,以前的主机从没有出现过这种情况。因此Wii平台我们的最 是任天堂, 这很神奇 也很无奈。"

对于人128种异质的主机 要想把握住其神韵很难, 真的很难 堂自己知道自己研发的这古主机是千什么的 能开发什么游戏, 也在不断研发更新的理念型产品、Wi 已完全按明他们的想法在不断进 样的进程让第一方难以适应 要开发成功的Wiph就就要花去大量时间与经历 表熟悉Wi 的异质操作特点,目难以达到任天堂的水平,第二方的游戏对比任 天堂第 方的当然会存在很大差距。

另一方面 对于广大被任天堂惯起来的大众群体来说,任天堂就等于满 戏的代名词,此品牌已深入人心,Wilt的游戏不打上任天堂的标记就很难大 谁也不能否认这一点。EA目前主要针对的是PS3/X360/PC这种高清传统 Wi 的体感游戏更不适合EA来做了、另外、美国地区不比日本、 并不是那么认品牌的民族、产品只要好就会去实、不好你再有名再有传统也 像日本人那样有一个《DQ》就可以无条件支持的现象不会出现在美 国市场上、FA在WIE推出游戏并不能凭借自己的品牌在Wii上大卖、Wii的异 质可能会让其游戏素质受到相当程度的影响。



我们正在进行一部电影的酝酿 考虑是否为这部电影推出一款游戏

王有备做这个。不过 切还在酝酿之中 还没有最后敲 如果确定电影开始制作的话,我考虑过以后是否会根据电影来制作 的游戏新作。 " 小岛秀夫在接受媒体采访时如是说。

小岛最早就是以电影异演为职业目标的、《合金装备》获得了

柏部电影应该不是问题。也符合小岛一向的原设。



有很多玩家呼吁想要玩到《铁拳》 所以我们就跨了, 为了满足那些玩家

) 是陪伴PS系列

密切的合作、但我们听到了很多玩家的呼声 多只拥有Xbox的压变设想要证到我们的《铁拳》。那些狂热者们对我们 说真的想玩到《锁拳》因此我们顾应民意决定开发X360版本、以满足玩家们 , 而且X360在欧美拥有极大的市场,对我们也是有利的。

恐怕最后一句话才是真正原因,以前PS及PS2时代的《铁拳》在欧美地 区销量相当不错、比日本市场都要受欢迎。

同乐才是王道-简析多人游戏的新趋势

(战争机器2)、(使命召唤5)、 (生化危机5)、(怪物猎人P2G)、 (高达VS高达)、(紛争 最终幻 想 〉、〈真三国无双 联合突袭〉

独乐乐不如众乐乐。, 此真理自 古有之。但似乎从PS时代开始、单人 独享游戏逐渐成为了业界游戏的主点, 一直延续到最近几年,尤其是本世代主 机进入成熟期后, 越来越多的游戏开始 支持多人同乐、甚至不少优秀作品都以 多人联机游戏作为主要卖点来制作、除 了某些成功作品的带动作用外,更多的 还是市场运作环境发生的变化。

□文/樹勝

联网与线下的多人乐趣

FPS与TPS, 第一人称与第三人称的 射击游戏、随着次世代主机机能的进化 与业界市场越发偏向欧美、这种曾经在



↑生化5的双人合作简在是坎水度满卓。

PC平台非常流行的游戏类型逐渐已经 成为了家田主机器为重要的主流类型之

"打枪游戏"已经不再是异类的小 众游戏,而是火爆、刺激、震撼超大作 的代表。而这种类型最具特色的多人 游戏也自然地融入到了越来越多的作 品中,托平台网络架构的成功成熟。厂 商们也花费了更多的心思用在如何做好 多人游戏上, 多人对抗性, 合作性, 平 衡性、早已成为超越单机部分的重中之 置,比如(战争机器)的线上多人持久 战、〈使命召唤〉的多人联机对战,不 知有多少人沉迷在其中忘记了其他游戏 的存存。几十倍、甚至上石倍地延长 了游戏生命与游戏时间, 就像以前的 (CS) 样, 朕同对战已经是一种风

潮, 种时尚。另一方面、主机的另 个手辆也被重视了起来,现今大尺寸显 小设备的越发廉价, 使拥有一台大屏幕 的显示器不再是奢啥、(战争机器)的 标准双人合作战役让游戏的线下流程乐 趣成俗提升, 大屏幕让让以前狭窄的分 屏面面无比自然流畅,连最传统的冒险 游戏新篇〈生化危机5〉都对应了同解 双人合作闯关、并且效果相当不错。相 信以后对应双人分屏的射击以至动作游

怪物猎人现像引发的革命

常机的好价险 7 销时销地港玩外。最 吸引人的效是无需销助什么设备就可 以联机共同游戏, 连分屏都不需要, 而(怪物猎人)系列正好搭上了WI-F 开始普及的顺风车,将联机的卖点发扬 光大一发不可收拾、十分便利的线下线 上多人合作智险使之成为了PSP首屈一 指的超大作, PSP版的 (怪物猎人P) 系列持续攀高、一作比 作类得级、这 种棒式带来的利益让其他厂商无法 忽视, "PSP大卖的游戏就应该遥这 样的 "这种观点 变有人可以否认,不 少厂商似乎也因此效仿了起来、将自家 旗下的品牌联机化、多人化、育成化、 任务制化成为了充行风潮 看看近期推 出的一些PSP游戏、多多少少都有着 借鉴、怪物猎人P)的影子,、梦幻之 星P)的任务制联机战斗、《高达VS 高达》的名片编辑交换、《划争 最终 幻想〉的音成联机对战, 都在沿着这条 成功的路线描绘自己的PSP品牌、甚至 是大名鼎鼎的 无双〉系列也将在〈联 合容差 中以4人群机、任务制、收集 素材打造装备等为全新卖点、这些很明 显都是(怪物猎人 的成功元素、联机 游戏将成为未来PSP游戏最主流的游 戏模式,没租,一个革命就是由一款 极为成功的游戏所带来的。



あというもと 建正期間 20日か またがけ

多人游戏为厂商带来什么?

与单人游戏不同 多人游戏是多个人 玩的: 貌似是废话 , 这就意味着是多 个买了游戏的人玩 那么 个玩家带动 多个玩家 商群机游戏的话就会带动更 多的玩家來买这个游戏、作品的销量就 会因此成倍地增长 单群效应带来的利 盖非同小可,最有效的宣传手段其实就 是研究们之间互相传递的口碑,一传 + 十传百, 大家都来 起玩, 这比什么广 告都管用。在硬件条件已经完全成熟的 今天、同乐的游戏会是为厂商越发重视 的等占元素。

下一代主机的到来, 离现在还有多远?

戏将会是以后的主流趋势。

从04、05年到现在,尽管大家觉得 PS3. Xbax360和Wii这些主机的粉墨管 场就像昨天发生的事情一样,但是《四 年的时间毕竟已经过去了,本世代游戏 主机的发展也走过了至少 半的历程, 下一代主机什么时候诞生、已经成为 \$55家美少和谈论的话题。当 个又 一个"世代"在我们眼皮底下交替的 时候, 我们很难意识到, 昨天还被大家 持在端上的"次世代", 已经将要成为 历史, 简下一个"次世代"的到来、也 不再是遥远的事情。

那么,我们可不可以问一句,下 个次世代, 究竟在什么时候到来?



1 X360后续主机的假想图

这个问题目前没有官方答案。无论 任天堂、SCE还是微软, 都沉浸在本世 代主机争夺战的胶囊状态中。尽管如 此、大家还是对将来的游戏机充满了兴 摊, 斯旦现在这个世代也没有几年可以 耗下去了。如果说现在还不考虑下 代 主机开发情况的话, 那么这些硬件大厂 的决策者一定在欺骗大家。实际上,目 前三大主流厂商都在考虑下一代主机的 制作。不过,时间是必要的,耐心的等 待也是必要的。 口文/猴子

目前还出不起PS4

尽管PS3在本次主机大战中处于不 利态势,更一度有谐言说SCE将终止前 戏硬件的开发,但是SCE的高层主管Paul Homan责罪说, PlayStation的下一代主 机PS4确实在计划开发之中。但是在 2010年之前不会登场。他说 "因为管 理方面的变动,目前还没有PS4的具体 制作。"根据他的说法,现在提PS4还 言之过早, 因为现在的游戏开发者才刚 刚对PS3的开发适应下来,发掘出这台 主机的潜力。因此、现在做PS4确实太早 1 5.

Sony的PS3经过了2年多的发展。现

在才算是进入正轨。在这个时候做PS4 无疑是在提前宣布PS3的死亡。何见PS3 的机能已经算是够强劲了, 再开发更强 大的主机,不但有更重的成本负担,而 日新初器如果再遭遇难给处境的话、那 么大家可以参考 下任天堂的N64时代 之后NGC的下场如何、就知道为什么 SCE不急着做PS4了。

Microsoft

计划推出Xbox720?

在Xbox360排出之后, "Xbox720" 的传闻时不时传出来。早在Peter Moore 负责Xbox360的宣传业务的时候、狱管 经说过所谓的 "Xbox720" 。Moore说 Xpox360的寿命至少有6-7年 按照2005 年发佈Xbox360的时间点算起、新的 Xbox系主机至少要在2011年才有可能推 出。目前Xbox360的主机销售情况还算 不错,除了三红这个困状玩家多年的痛 疾之外,也没有太多的麻烦。但是也正 县因为机器质量的稳定性比上一代大打 折和、所以玩家们对于Xbox系主机的评 价也比以前下降了不少。不过这台主机 总体来说还是可以接受的,如果三红问 题可以解决,Xbox系主机可以保持生命

力,要想推出新主机,等两年再说吧。

Nintendo

现在有必要出新 主机吗?

在 大主机中,最不着急出新主机 的当属任天堂。除了DS在掌机領域彻底 制點ラ外、Wi这两年也一直是凱取高 塞、尽管主机从头到尾只是NGC的进化 版本, 机能方面在三大主机中验底, 但 是游戏操作的新奇性和趣味性劫使它成为 这个世代最受玩家欢迎的游戏主机。今年 Wil圣诞商战的主机擂台上取得了完全胜 利, 任天堂雕得盆满钵满, 似乎开发下 一代主机相本键不是它现在应该考虑的 事情。说道将来的后续主机、不少媒体 认为任天堂将在游戏机的控制方法上再 出新招。某两方科技杂志上登载了Win后 续机的控制器假想图,是一个头戴式的 集耳机与脑液传送装置为一体的东西 。说实话这种东西在将来说不定真的会 出现, 如果它对脑部的刺激不会带来什 么副作用的话。不过, 该科对于此种机 器的推出时间也在2010年之后。

所以, 我们基本上在21世纪的最初 10年结束之前,是不会看到三大主机后 继者的出现了。再过3-4年,下一个世代 也许会到来,到下下个世代的时候、脑 后插管的技术真的会实现也说不定。

PSP汉化游戏井喷,热门作品推荐



近關先后有不少PSP汉化游戏发布,其中最值得推荐的有两款 〈乐克乐克2〉 以及 (能給传说2)。其中 (乐贵乐克2) 是官方发生的中文版, 不订这游戏基本没 给文字, 所以中文化所需的工作并不多, 非常简单。本作新启加了 多达45部以上与 故事并行得长的直裹账片,新增给商仓和可便用的动作及房周的音乐要素。

而(宿命传说2)则是以前PS2版在PSP上的复列,本作完整移值了PS2版的游戏内容。并调整为宽屏幕格式。之外还加入了PSP 版数的的"画廊",玩家可于游戏过程中收集到被称为"插画书"的道具。本作的PS2版普级由官方推出过中文版,靠会汉化票是相当之高,而这次PSF版的汉化、则是由民间受好者自制的。



FUNDERS ON MEST



其余PSP汉化游戏介绍

效编自热门日本动漫的 (超时空要塞 边境王牌)已 经完成汉化,在游戏中玩家 驾驶可变形战斗机在各种 环境的战场中与敌队机进付的 战,并且实持4人数机分战 合作 游戏中收入了《超时



(2) 成功中以入、(3) 成功更素的。 政策者、第八部周州品中的约翰以、即除和30名以上人物。 高达 成等字语》或然已被发售。既同 明、由且识例相应未穿标定以《他之标 末片力量3)汉化内容为基本集单以及全十片部分,则情部分目的仍未 以代。目前该议化组上在郑原为附附融等例未需的标案。(幼育四)除 7/2届《发型总件》未完全条次发化处分。并会的参数次分。

汉化小组:逆转ACE

※特朴CEX/化组十方成员主要有美。 血花、neka、Mbx 内信德等国内知名的资情系列达人以及LucoyPapa、小草、 Abe、 其他等等一大帮优秀的预悉逻辑系列的目文一级翻译。 在逻转ACE从2004年成立之日起到2007年7月这三年时间内,汉化宋了婚选得约2个逻辑系列所有的作品,并且每能多转的汉人都得

到了Fans们的认同并 累积了不错的口碑。 代表作品 (逆转

代表作品 (逻辑 裁判)1代3代4代、 (复苏的逆转)、(我 们的太阳2)、(我们 的太阳3)



《北欧女神传·负罪者》汉化完毕!

AD5方面, 近期发布的双化游戏推断并不多, 不过 (即收入 6 均等。 2 如果 3 以及《牧场物语·养育你的小岛》这两款人件的 汉化发布已经有见多份量了。其中前者由ACG汉代植物件。 指悉,因郑渊情增分的翻译人约用了2 现在右, 人内1 44MB、 摩姆有型间的内突旋即从大步重要编译下。 俄安宁 5 。 每日AFFX小组负责欠处,并拿来点是是对负责的那个收敛。 也可是是每一个 6 次。 该什么2007年3月发售多个已经有1年率多的时间了。 翻译过 任何走程磁探钟,主要还是因为翻译的问题。可谓我对你人

男外两款汉化的NOS游戏是《两拉蕾》和《滚滚吃豆人》, 病者由CG汉化电制作、金郎均容都已汉化过、不过议实话。 该游 成本身素的实在太次 后者是由OREZERO个人汉化制作,作者 泰六由于时间关系,则试方面可能不够完全。发现问题的玩家可 ふ向其度少问题报告。





《镜之边缘》摇身一变成《靓影特务》

EA前不久在XBOX580上发售的一款以影戲为题材的个性游戏(镜之边棒)(MIRROR EDGE), 其PC中文版已经确定将于明年1月6日花费国台港地区正式发售。给格为1050亩台币,约会人民而270 无左右。本作的PC中文版正式官方体名是《概影特务》,仅从宇宙意义来看,与原来文名标题完全社 不上英系,不过这种绿冬风烧到也确实符合会承绝区一贯的翻译习惯(无限义)。

不过远视图来,游戏女主角费拉的形象在东方人眼里也能跟"髋"这个调扯得上关系名? 典型的 西方、爬里的"东方姜文"嘛。本人一直对西方人的牵裘戏、特别是"东方姜文"嘛。本人一直对西方人的牵裘戏、特别是"东方姜文"的评价标准上不数 荷同。此外,虽然文主角在游戏里从事的是"非法"信息传递活动,不过和"特务"这个词的高高意义还是不能词。 最大镜的一点,为什么只相如它中文版了360版的中文化为什么还在"高讨中"?



经典回顾:《格兰蒂亚》

对于(格兰哪里)再列,如果您欠代的汉安使某饱受争议的话,那么3代先是何如底皮的没薄了,工是因为这个维致,也就就让人不完多与服务分级典的代人作为当初考虑可以继续FF7的游戏,虽然实际成比试玩饭煮烧有所降低的奇性现象很平见,但其整体兼反之离仍旧是毫无疑问的。

虽然本作在故事和世界现设定上并不是特别的社局, 而且基本也就是围绕三个角色之间展开,但是对人物性格 的描写实在是超级短腻。

比较讽刺的就是,这款原定SS对抗PS的杀手锏,最后还是8年1997年原植给了PS。本作PS汉化版已经于去年发布,由CG汉化组负责制作,,该汉化小组从立项到完成一共花器74年的时间。本期佛影推荐本作,正如汉化作



者所言 "只 是希望一个外 要多深,可与国 家更深一层地 了解"。

←曾经的经典游 戏,再次重温仍 让人感动。

寻找神秘消失的宝藏船!!



之旅危机重重

森100%发挥PS3机能之作

关于本作,在对开发者的采访中,制作人员表示前作只发挥了PS3 30%的 机能,本作的目标则是发挥PS3 100%的机能 如果真如制作小姐所说 那只 是发挥了PS3机能30%的话,那么这个100%的最终效果确实相当值得期待。

常饭们请原证我这么说、所谓发挥主机百分之多少机能的噱义 相信许多人都快听麻木了。然而真正能够做到的实在是凤毛麟角。而且越是 爱昨呼这个的往往越做不到。(战神3)的开发小组有说过自己能100%发 擇PS3的机能吗? 没有吧,连这种大佬制作组都设放话,所以这次的所谓

100%"希望大家还是不 要物太大希望 至 2. 从本 作目前公布的画面来看 我 空原相信这只是 今號头



830中、境体后边 悬排 難應等 *后瞄准时可以移动 虽然100%的重头让人怀疑。不过从西部 2代还是装比1代进步不少的

游戏中还加入了"自由攀爬和秘密潜行"即 新系统,在前作的许多场景中虽然都需要用到 这个动作,但是这次将对攀爬这个动作有制 强化。例如可以爬灯柱等,如果有数人在房里 元家还可以配在墙上把放人拉下房顶。至于影客港 行部分,稍信是在一些特定地区躲藏敌人之用。或 个本作中还会加入曹权人质的剧情》当然战斗部分 也会加强,例如近身战斗将更灵活。



也能等由玩家自己



或许有竞多全感到奇怪 肠外原发生起肠间做"神秘海 那么1代还好点 好多场景都与每边或整庙上有关,可 这次2代公布的图似乎全都是在岸上啊,其实。"梅秘海域" 这个标题的翻译主要来自1代的那些高域相关场景。本作的英 文版标题是"Uncharted ,代表"未析主的地方",引申开 来即"神秘区域"的意思。所以1代可以叫做"神秘海域",2 代或许可以叫做"神秘陆域"? 笑

获得了还不错的评价。在1代"德雷克船长的宝藏"的故事中 主角内容。德雷克和有戏电视主持人艾琳娜在巴拿马水站和 底。据说是德雷克爵士的墓地中挖掘。他们发现了 本记载通 在黄金城线索的笔记本, 正在这时, 海盗出现了 场围绕宝融争夺的战争就此开始

据说、《排除庙庙》有可修被改编成电影、差名好莱坞电 影导演Av Arad:代表作(X放警 系列、:钢铁侠 等 在 接受游戏媒体Kotaku采访时透醒、债将作为导演把1代改编成 电影上映。对此, Avi Arad在接受采访时还特意强调、电影版 将肯定会不同于〈夺宝奇兵〉。只是不知电影版的剧情是全 都来自1代,还是部分加入这次2代的故事呢?这得看导演Avi Arad的选择了。

是可以肯定的一点就是,在续作型,我们的平民 英雄總雷克特迪寻着13世纪传寄楼险家马可 罗的足迹展开新一轮冒险。当然,这一次依然是 遍地的黄金? 思想就兴奋! 至于作为主线索的寻找

除了主角德雷克,这次可以肯定的是会有新 的我方角色登场。美干前作中的艾琳娜和苏利文 是否会再次复出,目前尚未有确切消息。在前作 **苏利文则可以看作内藏的狡猾又滑头的导师** 这 而人都是中电脑控制 尽管无法夜接帮助你进 但具在一些读事和扩关处到必须借用他们 力量。按照此类游戏的传统设定套路来推测 製有可能会出现一个新的英女作为德雷:

继表,本作中将没有专门的误盘画面。当然 这并不代表没有读盘(也即战神那样的 无缝设 也仍是由格雷格、埃蒙森负责。

克里托斯的新技能,使用之前脚下会先壳是黄色的火焰,随着"油 在子"就要笔字。



可的新 人儿、只 四手上才

个武器的三个圆环。 上下移动、难道这是技 能的开启先兆?

一这个武器和外传《奥 林匹斯之徒》里面的圈 套有相似的地方,甚至 有些技能也很像。右图 中克里托斯准备使用最 强一击。



神秘预告片再掀波澜

的消息。直到12月18号 官网上放出 只有47分的《战神3》最新预告 预告片中 我们展示了游戏的即时演算部 幕上,短促的 (第) 一个湿疹的萎烧动作后 起擊过怪物 原击 说时迟期 縣,克里托斯已经关到近前,取之 蒙示了一个华丽到不行的新技能 家们将会活用此铁能与敌人进行战 东西还真不少。在20秒左右只见3 党等出现在玩家翻前,由于并没有 所以我们只能够从视频中寻找一些 像是狮子,又像是豹,武器由头和 斯站立不端的时候我们看到铁环向 什么按能吧?接下来的场景中我们看 克里托斯图图图住, 就在我们为他是 群中传来一声怒吼、伴随着能够穿破 使用神秘双拳武器将敌人全部弹开。 金出现敌人将克里托斯围住的情况。 用文字便与保险化验书图

」 排揮武器所拥有的爆炸吹飞发来。这样 了该什么时候使用它了吧?

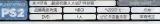
邪恶无所遁形

请注意这里! 41秒内竟然还有秘密



ONLY SCEA NIGHT WE







オ ハ・マン キングケイナ	マジンガ 2
THE ピッグオ	グレートマジンガー
THE ピッグオー 2nd Season	UFOロボ グレンダイザー
无敏超人ザンポット3	ゲノタ ロボG
元放ੀ人ダイタ ン3	宇宙大学ゴンドシグマ
ペキメカザブングル	付至のアクェリオン
机动放士 Z ガンダム	交換性論エウレカセブン
机助战 エガンダム 産業のシャア	組8年至世紀オーガス
担助新世紀ガンダムX	半亩はエバルディオス
セガンダム	担重ねグラヴィオン
机动機エガンダムSeed Dastiny	担重神グラヴィオンツヴァイ

表示《机战之》全部总力 但加度是素特别资料的

專用 当初制作 (OGM/中) 利,其中的 可以絕前自由受益率小而高份級定率到, 了玩家广之的好许,因此也希望在 (2) 中实现医 系统, (2) 的战斗动助助动 作,在胜上,在火灾中。起被斗动动动 作,在胜上,在火灾中。起被斗动。 有着服务不同的强处架。事实认识的,引导致动力的 动态度。(2) 的最大完点,因此必动动动动 局力中心制作。股份或误价 能加必约角色和时体,以及磨磨或器的 增加器可以自由地致污。

1 各种细节设定部能融度调整。原作



且一开起就能议是NORMAL、HARD、 EX HARD三种难度。通关过(Z)本篇的 语,可以继承到一部分贵金、BS、PP和 强化部件,是否玩过前件部能享受影新 作带来的玩趣。另外,在鉴赏倾衷中处 可以欣赏所有机体、角色等要素的人图



体, 敬请期待。









BEAT.B

A color of the second of the s



《暴海传说·最后的希望》有打提现有FFO员型的组践与常识,指载革命的邮报能为意识。代表性态"即可变换响车系统"和可让家在最强的敌战中自由更换上场间待。不像其他性性的PFO组织与报告平约某事中更战战斗司传,文作中在战斗中更换铁流出出更加车争性的战才战斗系统。《星海》系列及美国货钱金克及长劳场路件平超路检查得到延延和强化。 口文烟腾









开放全部潜力 维连来进行到II



To the second se

完實开架應以的青年,但22 50就是任星际股的船长 (12 50就 60是从小有起长线的 60的85

高达的世界中实现野望!

15个特色剧本

本次新作是PSP版前作的強化版装篇、 整体以前作为基础。将同时推出PSP与家 用机PS2版本、PSP将可以继承前作的存 档。如果有前作的存档的话,游戏一开始 就可,选择使用包括新吉翁夏亚在内的全





具有单独飞行能力。

这是本次新追加的第15个剧本,与 以前传统的总帅级领导人剧本不同。阿 揭罗·雷的父亲, 开发第 代高达的科

纸集了 群科 学家和技术人 品, 以及自己

的儿子,大家不分阵营 不分派系,只 为了科学这 共同的理想而奋斗。此剧 本可开发生产游戏中的所有机体,同样 不分任何阵营, 拉家可以体验到使用全 部机体的乐趣。

闪光的哈萨维

1.是 机动战士高达 7分的 哈萨维 中的人物角色及人气机 体都将参入墊薪作中 我们将可 以看到那位不孝子哈萨维在新作 中央市市市中央



[支组合培育偶像大师

面对曾经的同伴

PSP版 個 像大师SP) 架 用 支偶像组合 的方式,同时发



售三个不同的版本, 每个版本都有着完 全不同的故事和游戏内容、将要面对黑 井村长带领的961事务所对手偶像的宽 各排机。加月千里领街的 男会ラ月 版本组合将而对的对手竟然是曾经的队 友, 队里的头号明座星并关希。

决定用实力证

明自己

另两个版本《完善太阳》与《惊奇 之星 也都拥有独自的故事内容, 前春 将面对因误会而对765事务所抱以反感 的我那霸响的投战 而后者则将迎来与 高贵气压的四条带 音的颠峰对 夬。

- 哀力派对手的真 创胜负 在舞台上 杂高下码 +面有自己管 惯的人 春香

(完美太阳) 篇的 对手偶像, 直线条。 演技超一流, 听信架 人的话对765事务所 抱有得利的反感。

等人发出正面挑战。

知为什么跳槽去了961事务

所, 游戏中将会阐述原因。



(惊奇之星) 篇的对手 像 961 事务所的新人偶 拥有高贵的公主级气 、盾,实力强劲,对水獭依织

(思念之月) 篇的对于 偶像,普经的765事务所最 当红的明星级偶像, 值零

众星云集上演梦幻传说

PS Portable	本刊译名	世界传记	E N
Den	角色初	滨 I	
	LMI		

角色扮演	NBG ₁	5200 E	1.0
LMD	1.4	記念を容置も近	全年龄

《假館》所色常愿 以汇集历代(传说)系列人气角色于一掌

共同演剧的〈世界传说〉,即将推出最新作品 (光明神话2),除了原创的主人公仰处、量 吸引人的当然就是来自各作品中的那些熟悉文 亲切的人物了。而新作除了包括经典老牌传说 的人物外,还将收录《游幕传记》中的角色。



上非常端庄有礼, 露了高贵的身份。





莉亚拉

宿命传说2 的女

4人公,与凯路一起从 自己的世界被飞到这个 异世界,共同栖身于珀 艾鲁提亚号上。

额干的作品中的角色。 確 起发生的各种有意思的事 非常值得一看

热血洗礼的战斗英雄



任务模式流程介

任务模式当中、任务开始之前。可以 分别设定要使用的武将及搭档, 还有各 武将装备的武器及防具。在各角色及装 备品上 都设定了有耗值。所谓的有耗 值。是指用来衡量经度和非的数值





名为概花。





装备,这样非常人性化





战斗中动作招式经过大幅度进化!!

善, 熟悉技能的操作是能在战斗大量身手的基本。按 PP模不单是地面,就连身处空中也能施展冲刺。在 想对打到空中的敌人展开造击或碰到其他状况时。 都可以該上用场。另外-罐可以锁定攻击对象,请在 测要对特定敌人连续攻击时活用吧。□文/七曜



觉醒变成斗气缠身的阳炎化鬼神!!

觉醒计量概会在攻击敌人、自己遭受到攻击时增 解。当计量表全满时,就可以发动"真·无双觉醒"

让武将进入强化状态。武等的各项数值会在进入觉醒

状态时强化,动作本身也会所兼 备的"黄幻"而出现各种不同 的变化。"主要武器"是武符 符有的武器, "附属武器" 强 MIXEUR WARE

用"转生"变更使用武将!

吴三大势力可选,可以 通过反复进行故事模式,通 关后来增加能够使用的新武 所谓的"转生",就是 继承会钱, 道具,

势力或将的系统。在 转生之后, 故事模式 的进度、所获得的武 **基还有道具状态会能**



这样的状态下直接增高其他的武等。由于转生没有次数限 制,也可以特使用或特切换成原来的武将。另外,每位武 等的等級, 能力值等数值无法继承转生后的武将身上。

彻底活用"武幻"和"战玉" 堂幻是能够在双手双脚各装备一个的道具。游戏里

面有各式各样的流幻,有的可以增加空中连续冲刺次数 的上限。有的则是能在施展强攻击时产生攻击波。战玉 则是在武器上来附加票 性或击的道具、共有的

"武幻"和"战玉"是 能在抽些巨心扩充或进

BA BIDLE

木漏性能使敌人的 性能便敌人痛人鬼 崇状态,玉属性能是 量人陷入重为状态。 金属性能使散人陷入 昏眩状态,水属性能 使敌人陷入冰剿状态 **注答理证用**。

神秘岛屿上展开的命运之冒险



| 本作中用无双觉醛替

代了无双乱舞。

A、炼金术师、 I 国近卫兵中自由选择成为一名 审佣兵、完成各种各样的任务、这就是NBG。在 NDS上即待推出的 命运连锁/。目前厂商已移,

公开了大量新情报,关于新生态。 系列详细信息已浑出水面。



	क्रावर ० ० व्हा			64 年2月5日
Total 1	ARPG	MBGI	50×0 1	à
1	教教	1.6	ごた F会議する	全年級

重视技能的战斗系统

炒斗特巧, 分为主动与被动两种技能, 各有相应 的用途、技能会根据角色的装备品不同而产生等 异,针对不同的敌人

搭配组合不同的技能 会是很重要的 可题, 不仅关系到游戏进行 的顺利与否 也直接 影响战斗的进程。



主动与激动技能



经是名出色的贵族保镖, 拥有优秀的行动力与不错。

的战+技能、穿职后前来 雄雄異常之旅。

医学大学学生

在国立医学大学里进程的26.5% 高才生,对医学方面的知识和 技能很在行, 为了积累医学方







面是商船队的船长 会利用武力进行海盗 行为获取财物,还时常接受 各种各样的探索任务



但战斗技术是 流的。被人 任性的公主命令到探险队去。



GAME SOFTWAR

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林:是的,我又胖了,恼!

明显了,不过对于正打算装新电 脑的本人来说、似乎是提供了 个不错的机 会。果然现在PC敞件都已经是白菜价、装台 顶级配置也比以前的预算要低很多, 确实超 值,不过我的(抵抗2)限定和双65精英版主



- 机都还在路上,似乎PC计划要歇菜了。
- ●经济危机对编辑部最直接的影响就是——吃饭择便宜为优先,在不影响身体 健康的情况下,便宜比口味更重要。不过对于这样的坚持,不知道编辑部的大 肚汉能忍多久,估计下周就要开大餐了吧。
- ●我的确要减肥了 看着猴子减肥初见成效,是否节食的决定已经处于最后的抉择阶段。
- ●最爱的(逆失)1月22日回归、期待程度与日俱增。

●经济危机对国内的影响越来越



PERFECT: 陪猴子一起过冬!

业界风云复杂、变幻莫测。虽然早就领 载了WII的火爆,但是最近看了NPD的销 佛勒振之后,还是忍不住感叹任天堂这玩赏儿卖得太邪 手了,当然、也很是为神机的落魄而惋惜。估计有幸身在 其中的各位根必也多少感受到了创业和守业的观察。想想 我们所熟悉的游戏公司都有过如日中天的时候,但也难免 流年不利。看来很多时候, 胜负真的要看淡一些。



说话就送别了2008了。诸位对新年有什么打算吗 我和電子准备推供去影除看去學第二部,就算是電片 但雷得如此欢乐,我们还是要第一时间体验。其实赤些

一部上映前就有圈里的朋友提醒,这个电影肯定不能如你所想 佔最后之是 文忍住 抢风林的票看了首映, 结果上了欢乐三国的越船。



最近的游戏有点玩不过来。电影也 有点看不过来。上周看完了陈导的大 作(梅兰芳), 觉得这次凯歌的电影应该不会被恶 搞得那么惨不忍睹了(不过网上高手如潮,说不定 哪天就有人来搞搞也未可知」,接下来甄哥的〈叶 问》与冯导的〈非诚勿扰〉居然抢在同 个档期上 映,连首映式都在同 个晚上撞了车。真不知道冯 导此次提前电影上映日期是为了躲〈赤磴2〉还是 要跟〈叶问〉抢票房。



最近中国影视里的日本人似乎经常找日本演员 来演。从鬼子专业户矢野共二到现在的安藤政信和池内博之、似乎日本不少有 名的演员也喜欢接触那段历史了。



翅膀: 屏幕, 就要大的才行

上庸日表中美村买豆杀器、那人叫一个多、刚从地铁下来就 被汹涌的人潮挤得罩头转向,感觉北京应该再开一个中关二村分 流下人气。和两个朋友腐败完午饭后开始在海龙转终,本来预先看好了一款超 低价的28寸。可转滴了楼上楼下也没见到那款神机、光奈之下只好寻回王路

对比了数个品牌后,最终还是挨选了一台26 +的 : 是T260, 2850刀, 还算比较厚道, 谁 知道臍破了嘴皮子卖家依然不肯再降一分钱 看天色已晩、三人己人困力を、咬了牙交技 提货走人。回到家插上X360位、生化5°。 暗暗,效果就是不同凡响,完美支持1080P 的感觉真是赞到飞起, 坐在前面玩游戏就是 安全高度





七曜:陪光荣一起过冬!

年关将至,又到该给KOEI进贯的时候 每身年末KOEI就会 推出很多产品来席袭无双FANS的钱包、今年当然也不例外,更 有甚之的是,相比起往年,今年年未到明年年初的产品显得特别多。〈高达无 双2)、《无双5 帝国》、《无双 MULTI RA D》 款软件在12月、1月、2月排 着队伺候咱 另外KOE 还推出周边产品、已经出了的(无双5 武器大全),还



有09年1月下〈无双5英杰盒蛋〉第一卷,只感 骨结不够非 野宴在经济价机大湖下, 业界 受到极大的冲击, KOEI的日子也不好过, 所以 只好止FANS们多多进贡 另外(无双 ONLINE〉在国内由天希代理、它也联合统一集 团推出了〈无双〉方面便,有兴趣的朋友可以 买来收藏 这个是官方授权产品,并非山寨版。



菜团: 生化"饭"的感恩节

本月唯一让我兴奋不已的消息就是〈生化危机5〉或玩版的推 出、别看只是一个试玩版 也让团子我玩了许多遍呀 许多遍 根心和母 样对生化总机极有爱的玩家也会这么做。本作在操作系统上并没有 什么太大的变化、由于是双人进行游戏所以根据两个人合作的特点强化了系

电影的时候 定会沿流域面。

统,此如说在队友受伤或者被敌人挟持住的时候你可以按LB键即时转到队友这 边,这样的设定实在是非常的体贴啊,每次玩试 玩版的时候,多么希望这是一个正式版,3月5日



等得報好心焦啊 除了生化危机试玩散之外。由CAPCOM和 SCEJ联合制作的生化愈机CG电影版《恶化》也 推出了DVD版本 对2代有爱的玩家,在看这部



北斗 又见大腰子

上周末去山上打了些最水回家着茶塘、不得不说用泉水煮出来 的茶味道明显优于普通水源、终于明白同行一位爱喝茶的大哥为什 么做了好几十个瓶子去打泵水了

数关前就对天气预报里"今冬北京城区第一场营"报以很大的期待。甚至已 经准备好以此为由头请自己好好吃上一顿了,结果甚是让人失望。南城完全设置 泰亏我住在北一环外加视力不错观察力敏锐,

总算是勉强看到了那么 点点。 播报一下本人近期游戏近度 〈波斯王子〉

道关、〈超时空之钥〉刚收到魔王、〈PATAPON 2) 剧素材升级大树兵中, (陆行岛不可思议进 室DS2) 第四章。

(WALL·E) 最高 !





●首先恭贺(申子游戏软件)和(电击故職 完成了杂志创始以来, 动作较大的 次改版

希望我们的努力方向是现在读者们真正需要的'感谢读者们 多年来对我们的支持。接下来的日子里,让我们一問开创出 本更贴近普通玩家。更具有阅读性的游戏专门志吧

●小沛买了360之后倍加爱护、安装了风扇并且把游戏拷贝 到硬盘里运行。每次的游戏时间控制在4个小时以内。而且 把主机搬到没有暖气的阳台上 如果这样还红的话,我准 备出本书了、题目就叫(心中的红太阳)

●钢琴终于成为了小店的第二大"特长",目前较为熟练的是(snow dream 〉和〈月亮代表我的心〉。本来想等等〈超级马里裹〉,但 设计的新形象、部分 看过乐谱之后发现,宫本茂真的不是凡人,丫太有才了!



向空水洋收货



116275

胜利十一人 2009





■日版 ■BD/DVD



戏的战术和AI也有提升。尽管我们仍 然可以利用牛人和操作一人单接整条 防线,但是本次游戏节奏和皮球运 动轨迹的调整还是颇有可玩性。守门 员跑动比前作积极很多。但也存在 bug, 必须切换球员错误和AI控制球 员不合理的跑位。 Bv七曜



但在细节上依旧是其他足 球游戏所难以超越的。动 作的细腻, 对抗中的真 实, 依旧是强大之处。但也仅此而

已。比较于近两年进化程度突飞猛进 的FIFA新作,WE在画面、人物刻 画、数据等上已经完全处于下风, WEXT F. 康球迷来说依旧是最佳,但 缺乏令化和检察让更多人选择其他游 政的情况也越来越多。 By 能量块



最新款的WE画面比前 作没有太多本质上的进 化,只是在光影上有了 一些明显的改变, 加上

球员的表演动作的大量增加,确实 让一场球赛的真实感与临场颇有了 一定程度的提高, 不过相对的, 球 员的操作感变得有些生硬。似乎不 如以前那般流畅, 过人显得更为团 难,但传接球的方向感与可操控感 By 翹際 确实是增强了。

12月2日

波斯王子





- - ■美版 ■BD/DVD ■12岁以上 ■1人



和前面作品的巨大差异 基本上可以让人把这款 作品当作一款新游戏来 玩。在墨面上本作抛弃 了之前偏写实的风格, 转为 种更倾 向于卡通的渲染手法、颜色态厚,效 學不错 故事本身 9什么可说 不过 表现力上还是可以。不过流程过短也 是其弊端之 , 每个场景中也分布了 大量的光球让玩家收集, 实在很粘



游戏, 主人公飘逸游洒 的动作,游走于高峰山 杰之间, 这的确与我们 熟悉的成斯完全不同了。除了在战斗 的单调和过多的高空杂耍外,本作需 要特指的缺点并不多, 玩家完全可以 在一种相当放松的情况下进行。开发 者在上手度方面也没有给玩家带来太 多麻烦,主人公的不死设定止玩家可 以方便的重塑挑战。 By 能量块

似乎这是款相当风情的

游戏画面给人银惊艳的

燥、时间长了也很单调。



感觉,动画渲染效果居 然还可以这样, 还可以 这么优秀, 可以算是动 画渲染游戏中的顶头级别了,游戏 操作感尚可,歌美系的动作游戏一 向有些发飘,尤其是育碧的游戏更 是如此、很可惜本作也不例外、不 过习惯之后十分流畅,美丽的场景 由助野樂應長游戏的長大乐趣, 徐 By 细膀 人很愉快的心情。

12月4日

428 -被封锁的涩谷



■音响小说

■日版 ■DVD-ROW ■15岁以上 ■1人

因为察子我对本作十分 有爱,所以本次警七曜 代评一下这部作品。428 本身作为音响小说的最 新作,在游戏系统的设计上已经很完 美、幽面与音效也算是登峰造极 了。这个作品最大的特色就是多主角 路线互相影响的系统、玩家的行动往 往使不同的角色遭遇到各种意想不到 的事件。各种分支影情和有趣的BAD END的出现也是很吸引人。 By 猴子

对于有语言撞碍的玩家 来说。这个游戏无疑是 不好玩的。抛开语言问 题不说,游戏本身用的 是音响小说的格式,虽然内容分支众

多,但是最终缺乏可变性也是它的致 会缺点(也是所有音响小说的致命缺 点1。都已经是高清动画满大街的 时代了,游戏还固守静态装图搭配 大量文字这样的形式。使玩家的歌 常大打折扣。 By 能量块



许多满分作品是值得玩 窗共同分享的, 但是这 个游戏例外。因为语言 於障碍, 以及消算文字 和静态图片的表达方式。这个游戏在

中国很难拥有大量玩家。毕竟这是音响 小说而不是一个真正的游戏。所以在国 内人气也就一般整了, 很多人是冲着日 本杂志满分的评价才对这个游戏多关注 些的,但要想真正投入进去玩的话, 不構通日语是不行。

外^{建度}Roingamerit 以的游戏评测

The state of the state of

The Longitude Track of the London Section

WEAT

风之克罗诺亚· 幻界之门







后利用它们获得道具或 者到达另外的地方、之后80SS战过 关,是一款非常传统的动作过关游 戏。在这里只推荐给FANS,不过 在高面表现力上、本作比起PS版。 使用了更加细腻的卡通渲染图形效 果。但是如果你是一个画面控,那么 基本可以放弃本作了。 BV七曜



作的简单和较短的流程多少显得有 点不够过模。 By 能量块 风格清新, 充满童趣, 给人的第一印象就是这 样,作为 款重制作品, 本作显得比较有诚意.

游戏画面在Wii游戏当中算是比较 上乘,主要是这种3D背景的纯2D动 作游戏在现在来看非常少见, 给人 一种既怀念又惊喜的感觉。让人一 看就有想玩的冲动, 而且游戏的实 际景质确实比原PS版提升得相当组 显、催得一玩。 By 翅膀

VZFIAE

阿尔戈斯战士



■Tecmp ■动作 ■美版 ■DVD-ROM ■13岁以上 ■1人

这就是PS2版的重制版。 奥而方而,非常一般,人 物的建模比较粗糙。整

体画面无法给人留下美 好的印象。操作慈方面还算不错,不 过动作游戏用双节棍操作始终让人觉 得不是很适应。游戏中的战斗场景和 敌人还是有些单调平淡、游戏的系统 方面更是没有什么值得深究的。游 戏的配音总体感觉比较等,很明显 数业度不够。 By -I:III



上进行了改变、剧情和场景基本上变 动不大, 只是在 些细节方面进行了 加工,但鉴于Wi机能比PS2高不到那 里去,实际上也就是勉强的升级版而 已。今人失望的方面主要集中在难度 方面, 敌人数量比PS2版少了很多。 过程相当枯燥。 By 能量块



人惊奇了一番, 托此福, 就不能去明待有什么太 多进化了, 而对比另 款同为Wil复 刻的(风之克罗诺亚),这个(阿 尔戈斯战士)实在是欠缺诚意,就 算是西面上也没有什么太大变化、 要知道PS2版可N年前的游戏了啊, 什么,和(战神)比? 辩托这不是 同一个世界的事物。 By 網牌

DENIE

龙之子VS.CAPCOM· 相聚一堂的英雄们



■日版 ■DVD-ROM 12岁以上 ■1-2人

老卡的英雄们欢聚一堂, 近年来特别流行这种大 混斗的游戏, 不过平心 而论, 本作的带质比较 一般,还是为了收FANS们的钱。游

戏以二对二的方式进行。必须将对 手的两名成员全部打败才算获胜。游 戏的最终BOSS居然是大神的最 终BOSS常端之皇。本次移植放迁 推出了Wii平台独占人物"ハクショ ン大商王"。 By 七曜

VS系列最新作, 作为绿 承大开战精神的恶擂格 斗游戏, 玩家就不要用 专业格与的眼光来衡量 本作了。本作的实点依旧是人物、

集合了龙之子期下人气动曼人物及 CAPCOM的新老 代偶像们。可惜 数量不如以前多,不过还好人物重 复感不多。也算是勉强合格了。游 戏的操作不难, 轻松使出大段连技 人人可以掌握。 By能量块



过,不过本次新作却移 植野了Wii平台, 游戏策 质就必须要从另一个角度来审 视--操作。格斗游戏最重要的要 實、没错, Wii的双截棍来玩这款格 斗游戏真的很界类类。需要一段时 间来上手熟悉, 感觉格斗提招的手 感作为格斗游戏来说被简化了。有 点很假的感觉。 By 翹膀

地面明書

太鼓达人Wii



Bandai Namoo ■日版 ■DVD-ROM

曲子的数量和质量框保 持了系列2K准,不过基

本还是老任和Banda Namco的音乐, 适合体 B的玩家。另外没有戴的话用遥控器 手柄玩起来頗不适应、本作同梱了专 用控制器太鼓和鼓梯,太鼓和鼓梯控 制器单卖价格为280元左右,本次移 植的或黄仍然不是很足。基本上就把

NOS的道场模式当做了家用机要素 连个小游戏都没有··· By 七曜



如果 @有 个太鼓控制 器的话 平怕游戏的乐 遊號太过平淡了 玉沙 加入了房长要素 但為 戏中可以找到的新亮点并不多。引入

Mii的形象算是个很有意思的设定。除 了专用控制器外,游戏也对应一字型 手柄和经典手柄,买不起昂贵的太鼓 又想按键类类的话,就凑合按键奖 爽吧。作为Wi平台上第 数太鼓作 品,游戏的素质不低。 By能量块



太鼓达人这两年出得真 是够勤的,而且游戏玩 法 直都没有什么变化, 本次Wi版虽然换了新草 台,但居然不对应模拟的体感排

作,原以为可以像粉数一样挥动鱼 控棉来模拟触打,但却落空了,这 种操作只对应限定 应问捆的太鼓, 实在让人失望。游戏收录的曲子还 是很不错的,那些经典的曲目每次 By 照廊 听都感到很愉悦。

BURELLE DEN

影響改編似平息結人质量補左 2.1 之个例外,集廣則有 The state of the s e de la la compansión de la compa

。 ——之外是加入了九,或之为,以 太难玩家的黑唐之池。不过本次等

京新王子 皇帝之王

全一三以淮度方面还是降低了额多、这 斯王子多少有点的人伍的化的思 沒有五子不是以前那个和用各种机 关键键型注目技术的王子 这样的这

ゲー 6本世代主机上 一年之居(ONAMH (7FIFA08的無片 党几乎沒有进化。 and the single section

游戏量大的进化在干帧数fi

11F20F

创造球会DS 触控and管理









与年於热度似乎有所下 降。这次最新续作登陆 DS平台子伊は田家可い 随时随地管理自己的球队 新加入 的操作系统也让 过程更一简便 这 歌游戏是以日本。联盟联赛之舞台。 并将游戏的重点放在了比赛和球员

中点饼会"系列在近

竹井得上 比赛时的选项更丰富 球员的成长方式也更为多样, 赞场 球岛总数在2000人。 J By 小清 球会系列 直层SEGA的



的特色 标家只需 支笔可可以 经营属于自己扩张 球体 游戏 的比赛及经营系统模然 师 诗 当的成长方式也更为多样化 以 · 学明开带面实结为安徽和公臣 By 猴子

11/12/48

帝国时代 神话世纪



■故略模能 ■養粒 ■卡帶 ■全年龄 ■1人

a.外りがPP以聴更成。 · 1276 中部特殊, 不 .*并不能响AOE 系列 汽的煮 有。 神话也 \$-* 是DS店前作8 攻集, 异皮背侧 めいご前の 7史美雄変成 安ラム 物和、多唑低。中中腺情任务培人 种支持般的宏大性 北欧 希腊 和涉及 大块为在战略军衛生上做 得意做 of. 各场节方面也能也前任 By dr. 4 有明显的进步

该系型在PC平台上颇有 名气 NDS版學也有模 有档。本作有24个单人 游戏战火 这些放设让 流等可、车身轻,如吏,等毁的神话 战事情 5 而其中的内容灵感则来 自于证多数们熟《竹曲话、应家可 以在各地领导属于自己的部队, 节 图从特洛依的未马玫瑰 埃及的全 幸塔到神 有般於大地, 非常丰富, 下过操作还需得侵逃爪 By 小沛

帝国附件 表列在DS 已经出了2部 · 已管游 ガ本算是微软油ら的 伯易みて改組派のフ馬 代的特色, 玩手 "要像计考通故

的DS版中 A译子符 多次玩多扮演 神的角色, 游戏讲述的也是。古神 医中的故事 首件的医统护专门上 耕游戏 核砂可以了。对于偏爱区 基用格热器的证室来中, 这个能位 By 猴子 确存不可括。十

12月4日

燃烧驱动



MSEGA MI A 10 76 74

■日塩 ■ 作帝 ■12岁以上 ■1-4人

作为改编自制名动事件 東北岛城 2 mm # **感要动 的表现设有**上 · 失望 后期待处大量 未出际就可,,将自出非生年高多末 的卡坦 3 寄华珉峻集也让人乐虹 不發 取情 = 在也不错 干 J. 本 作最大的缺点就是展开太慢了、很 多要意称需要玩上较长时间后才能

开启,这使得荔戏初期相当单调,

By北斗

强强了历》的疾者



这款游戏是根据日本是 亚克亚太多史的同名 夢 两作品改编而成的. 本 然对情**与最爱 致 主角 "索要配备你哪點纸模样而设

计出来的解释放出火 冰 电气、 大等能量的贴近型驱动系统进行战 4 不同的驱动对主等的能力会有 5周程度的影成、激改战 5 画面也 十分具有珠巾 起码看过原著的人 是不会失望扩 By 小沛



者能本各史的双胂哈哥 祝应出至史, 如果大多 觉得游戏。)及中等中,画面和 人影 有几分相似, 可也没办去 游戏的 极手风格狠操,,前SFC上的 幽游 白书, 用大量动画展现了格斗时 的场面、看起来十分舒服。游戏的 每面存NDS。如實是出类该草、 A By 猴子 · 10 医在小羊之时

拉丹川田

陆行鸟与魔法画册 餐女与小女与5番者



■动作游戏 日版 WUMD ■全年龄 ■1人

这是差不多一个月内人 数 "陆ィェ岛 題材的 游戏了。本作在系统方 面与前作基本相同,仍 **外是以众多,游戏为主。这次有辍** 值的个3D画面和在画形里的2D标器 3DA物两种间应风格。本作有着FF 原著的高人气再加上不错的画面、 人支协及背报音乐、只不过在主体 的,游戏方面实在差强人意。有点 By stal



这个系列的前 作廣縣 很不错,但总让人感觉 是"纸脍向",因为其 中的故事非常简单而且

富有验源、系统则充满了乐趣。本 作仍然是以陆行马为主角的进你游 对合集。游戏采用前件中受到好评 的画册风格的游戏画面, 可爱的角 适点及幻想网络世界现。作为游戏 核心的述价游戏部分也大幅强化、 起码数量比原来多了些。 By 小浦



SE最近越来越会關钱 个胜行鸟就做了这么 多游戏。本作与前作类 🔼 似,采用了充满卡通色 化的的绘本风格的游戏画面 可爱 扩角色、及幻想风格的世界观。这

个游戏的主题部分融层各种 游戏 了 作为游戏核心的迷俗游戏部分 大幅强化、本作收录了40多种进价 游戏, 够玩家们玩 阵了, 是适合 体或自转机,新设 By 猴子

roingamer 论坛的游戏评测

.....

Parket and an extensive and the second ----

#4-1-E #

47. garant

仙境传说DS



圖魯色扮演 ■日版 ■UMD ■全年齢 ■1~4人

之前的PC版普经是人气 非常高的网络游戏,这 次DS版的推出应该会让 BO渗的兴奋不尸吧?单 就游戏本身而言、整体素质并没 有太突出的地方, 几乎所有的操作 **都需要舱模笔来完成,各种职业和** 技能组合都有较深的研究价值。不 过游戏画面比较一般,对话太多。 感觉相当之罗畴、场景总得切换。 比较類人。 By 北半



最近PC游戏移植或者重 (25) 新制作到掌机的例子很 多, RO是其中一例。游 我的高面还不错,使用 触笔操作的DS版仿照PC版的操作方 式、作为新加要素、在使用庸法和 技能时需要用触笔画出磨法阵,活 用了NDS的机能。DS版在保持了PC 版顺有风格和内容的同时, 还加入

理例知巴

心灵传说 动画版



国条条护簿 ■日版 ■UMD ■全年龄 ■1人

传说系列的最新作,这 次分为动画版和CG版两 个版本。画面风格一如 既往的油新。本作在系 统方面有较大革新,人物的成长基 本上全靠膏材合成、学会一定技能 后还能使武器往不同方向进化。尽 管取消了武器和防具的购买。但游 戏前期还是会感到手头太穿。治愈 石系统可以看做是料理系统的简化 版、也变好用的。 By 北斗

本作的质量非常值得称 逝,因为这款游戏是首 款由系列原班人马担任 开发的NDS系列作品, 并采用 2G大容量卡带收录, 可见其 内容是何等丰富。其战斗系统采用 以 PS2 (宿命传说)的"空中转件 动作战斗系统(AR-LMBS)。所 改良的"组合空中线性动作战斗系 统(CNAR-LMBS)",感觉战斗 系统更加完善了。 By 小沛

本作豪质颜高,利用大 容量加入了相当多的语 音, 在NDS上有如此表 现很值得称赞。曾经为 传说系列献声的DEEN大神又一次用 耿声感动了玩家们(虽然声音略显 茶老)。估计双版本是第一次也是

最后一次推出。CG版怎么看怎么 雷,传说系列人设备曾要的精神农 失殆尽、好在还有动而断。いのま たむつみ老师最高 By 猴子

旭州王

双星物语



■动作角色扮演 ■日版 ■UMD ■余年前 ■1人 作为Falcom旗下三大著

名RPG之一, 〈双星物 语》与〈英雄传说〉系 列以及(永远的伊苏) 系列齐名。这次的PSP版是复刻自 01年的PC版,游戏中采用的是双 人合作習险模式。男主角布库尔槽 长物理攻击,皮皮洛捕用魔法、根 根检况随时切缔主角可以更好的宣 成游戏。防食物来提升等级的结色 系统依然離在。 By 北斗

(双星物语)是2001年 12月发售的PC动作RPG 游戏、当时就受到了很 多玩家的青睐。这个游 戏的最大特色就是采用被称为"吃 升级"的成长系统、然后玩家操作 性格迥异的两位主人公使用魔法以 及各类技能进行冒险。 PSP版 (双 星物语) 完全忠实于游戏原作的游 戏系统, 不过游戏中的乐曲进行了 重新演绎。 By /k/#i

曾经在PC上广受好评的 「るる」系列推出了PSP版、优 美的画面当然是第一抢 腿的东西了。虽然PSP 屏幕的解析度比不上电脑。但是角 色和背景描绘的水平还真是十分之 高。总的来说茶戏本身的移植度是 得高的、喜欢该赛列的玩家不会失 **超。游戏的主要内容是走泽宫。**班 宽们要投入大量精力, 确实是一就

12月13日

纷争 最终幻想



■动作游戏 ■日版 ■UMD ■全年龄 ■1-2人

争还是一款靠FF名头为 最大雲点的游戏, 如果 把这些人换了其他厂商 的角色、估计人气会降低一大截, 片头动画华丽无比。足见SE还是相 当有诚意的。战斗攻防非常激烈。 想要成功练出一个强大顺手的角色 需要花费相当的时间, 无心是统 级、技能学习系统还是剧院各部很 有成就感。 By 北斗

怎么说呢? 个人感觉纷

从去年开始、本作就被 认为是PSP上量值得期 待的大作,拿到这款游 戏后更是感动异常 开 头的3分钟超长CG分明显示出了史

艾的诚意, 其中收录的各个角色更 显著轮等垒, 计人非常兴奋 本作 系统与以往所有作品都不相同,甚 至可以说是自成一派,各种装备、 学习技能、还有数量惊人的召唤兽 等。可惜人物还是不够全。By 小沛

系列主角和BOSS亦築 一常,如果你是FF饭, 那么你必须玩!战斗很 有速度感、在追击的攻

防非常激烈。角色的難造需要花费 很长时间。如有打不过的强敌,在 提升等级后也能经松过关。英勇信 是本作战斗中最最关键的参数。政 防一体。超精等的片头CG排放PSP 的机能极限。不管你是不是FF饭、 都一定要来尝试一把! By 七曜

了新的职业, 这也是这部作品调引

By 猴子

玩家的一个原因。

の大大利義之 (参数職) 利情方面 表 Walter Street

意家snake財(帝国时代 神情世紀)的作品

By 樂子

杀时间的游戏。

元家萨蒂罗斯对(納鲁·最終幻想)的评价:

- suggest -

付单位已经在影響使 000中间 16.3条件的轉用了 000多面度值不 具件法 直接等文件。如果如了 1.4件的提系。 635十分形 了不提标的。 基础。 18.5分析的 5.5分析。 2.2 是由的 5.6分析。 18.5分析 2.2 是由的 5.6分析。 18.5分析 2.2 是由的 5.6分析。 18.5分析 2.2 是由的 5.6分析。 18.5分析 2.3 是由的 5.6分析。 18.5分析 2.3 是由的 5.6分析。 18.5分析 2.3 是由的 5.5分析。 18.5分析 2.3 是由的 5.5分析。 18.5分析 2.3 是由的 5.5分析。 18.5分析。 18.5





SSECTHORA	4美下载(夜晚-	5+f 1		
項目	花樹	容量		
辛整游戏	1200点	368MB		
体验板	免费	368MB		
主题2	150点	5MB		
主題3	150点	5MB		
图片包1	40点	172KB		
图片但2	40点	172KB		
图片包3	40点	172KB		
羽片包4	40点	172KB		



	载(视频不计)	
項目	花费	容量
干整游戏	1200点	48MB
/\$始版	免费	481/49
突動主题	250,€	4MB
影片侧1	80 A	188KB

头不全的游戏

▶热烈祝贺HOME网络平台人气上线 常饭上

新的想像在新年的第一期与各位见画了,接下来每一期我们都将就PS3的阅读 热点进行聊天式的讨论,也浓速着位在两条上驰骋的玩家来曾与本栏目联系。本期 我们就来了第一下所帮正式开意公洞的HOME在线系统在各层务器上的表现。 对不同地区各版HOME可是完全不同类,完变有什么不一样。在下看电















虽然HOME的概念非常好 但从目前看 来 HOME的稳定运行 BLG清龄和扩张场所 1. 京 本 京 本 京 司 、 尤其是欧美服务器 人一旦登录过多 服务器就会挂掉 这对 于正在交流中的玩家来说是难以接受的。

对于HOME的未来发展 毫无疑问符 会是SCE的摇铃树 公测中就已经初露效 财面目 未来在HOMF的世界中 玩家是 否也会被分为 六九等恐怕是在所难免





报务器。文义表示影响有2

~ 穿越时空的刺客版斯内克穿越时 ~

不少年龄稍长一些的玩家大概都曾经萌发出有朝一日也想要从事于游戏行 业的浮孙心愿 不过由于现实的原因。最终仅有很少人旅够坚守并且常物儿 时的信念, 再附带上一点人品因素、最终好事多麽圆梦路进了这块神圣之净 土。至于笔者,则在不久前也有幸加入了后者的行列

可能有一些人会以为,游戏开发人 员与普通的玩家并没有多少区别,只不 过是前者把玩游戏这个行为当成了谋生 的一种方式而已 更有甚者,认为游戏 开发人员是等同于职业玩家的。这样的 想法也不能说完全不对,毕竟游戏开发 人 部和普通研查以及即以研查一样,至 少从外表上看起来都是很司空见惯的平 常人。两者之间其实说白了就是一个升 级到转取由量变到质变的过程。

当然,想要成为一名游戏开发人 员 仅仅习惯性地抱着玩家的想法去 看待游戏本身是远远不够的 更多的 时候、你需要设想自己是站在制作方的 呈现在眼前的游戏 带给玩家更多与众 不同别具 格的乐趣。这里的乐趣可以 分为许多种类,像是动作游戏的爽快 感、射台游戏的躲避德 冒险游戏的景 张感、赛车游戏的竞速感、将→游戏的



下游双开发人员工作环境。

切磋感、角色扮演游戏的代入感、模拟 战模游戏的育成感、即时战略游戏的大 局際、休闲益智游戏的轻松绿、网络游 戏的归属感等等等等。 言以蔽之, 則 才提到的这些感受就是我们经常抹在嘴 边的一个名词——游戏性。

笔者现在就形式游戏公司 位于上 海南蒙驁华商业区某某广场与学楼的高 层。作为有中国经济中心及金融和贸易 中心之称的现代化图际大都市, 上海自 改革开放以后率先吸引了大批外资企业

进军国内市场 而不少国外的游戏公司 也看中了这块拥有得天独歷地理优势和 大量人才资本储备的风水宝地、纷纷选 择在上海投资设立自己驻中国的研发子 公司,国内玩家比较熟悉的有日本科乐 美 (KONAMI的官方中文译名) 软件 (上海)有限公司、法国商票申請软件 (上海)有限公司、美国EA(中国)有 限公司等等。笔者的运气不错,目前所 在的游戏公司也是 索刚来到国内不久 的外资企业、业务范围覆盖整个中国和 亚州其它国家及地区。当然,公司远没 有方才提到的那些前辈! (赫赫有名,不 过近几年来在某些领域的表现俨然成为 了业界新一代的标准和指向标,这也是 笔者选择这里的初衰之一。

言归正传。一款游戏从无刻着的证 华针程,基本上标曲缩叠文样的阶序 矿矾产"密企划、中期的程序开发、后 明的品质保障。当然,这三个环节不是 彼此之间相互独立的性质 比方说, 程序开发期中又出现新的根案并被通 过. 单就这项提案再度设计程序, 紧接 着モギュエテ进行反复物利用以确保提 案的等点 不过由整体上来统观, 依然 是特色上述的顺序在制作一款游戏。

亚。 游戏的开发人员在这段周期 内每天都会做些什么呢?

根据各自分工性质的不同, 游戏开 发人员主要是由二类人构成 设计师 (Designer)、程序员 Programmer



和美术家(Artist)。顧名思义,他们每 宫, 平凡却又充满激情。好比制作一本 ? さ 文編 以は帰り负责文字方面的 内容、电师 美术家 负责售户方面的 插曲 山美綱 程序号 见宏有机地记 两者糅合在 、, 4、)排水加工最终变 成了现在大点手里翻开京员的杂步。

在国内, 於及以,1い通常被助做游 双银 i Planner 因为按照压外的in 业标作 他门口中的特大多数之义自能 够达到设计师的要求。所以用策划这 个更加通俗的说法来代称。而像是导 演 、Director) 、作曲 (Composer) 、 包括测试 (Tester / 之类的职位,不严格 墩说都可以划分在上述 秦人里面。另 外,大家经常能在杂志上看到的游戏制 作人(Producer)这一管理级别的职 位。也多是从这二类人里面积累了一定 经验值后转变而来。于是,由这几个工 秒在 超组建而成的合作团队,就是 个最简单的游戏开发团体。

CHECKU

在MGS4的众多隐藏服装中、有一 项就是〈观察信条〉中主角阿尔泰的服 装 "Alteir Disguise", 该服装的改藏度 极高,正常情况下被敌人发现的概率非 常低。具体的入手条件是 用小刀杀敌 12000万亩新敌人次数大干等干50、使用 CQC的次数大于等于50、被敌人发现次 数小干等于25。以此条件通关后就会获 排 "ASSASIN (東京 " 的称号, 并获 得专用服装。有了这套服装,对一些高



过〈未客信条〉的朋友来说,看到斯内 克一身中世纪装扮,却拿着枪械和人对 射时, 真有 种穿越时空的奇特感觉。 该服装曾经在今年4月的〈合金装备

4) 的黑人节影片中登场计, 在现辖里环 有、刺客信集》美女制作人Jade Raymond的现身说法,当时还特意把 "合金装备" 这个网络底掉了 如今 玩家也可以直接输入密码获得该服装, 密码是 "aottrykmyn"。

CHECKINY也玩PSP

关于小SUNNY的身世在之前的专栏 中我们曾经介绍过了,不过围绕地还有 不少有趣的小秘密。我们都知道在〈合 令装备4)中,每一章正式开始游戏前会 有一段任务介绍,在这个任务介绍的部 分,通常有二个画面 分为一个主画面 和两个小画面, 玩家可以通过手柄在多 个画面之间进行切换。也可以控制小机 器人MK2在飞机NOMAD上四处溜达。 看看在主线对话的同时还有没有私的事 情存发生,例如增加由量的驱使由油鼓 是通过这种方法拿到的

其实在第...章和第三章的任务介绍

中,如果你有切换到MK2去_楼看看的 话, 开始就会先看到小SUNNY在煮泡 面,之后还能看到她拿着PSP坐下来玩的 镜头。只是不知道SUNNY喜欢玩的PSP 游戏会是什么呢?总不会在与人联机 (怪物猎人P) 吧。

CHECK MGS4的五家雇佣兵公司PMC

(合金芸备4,的故事背景中,以战 争和恢变军火为生的雇佣兵公司PMC是 非常强大的 个势力,这个势力的幕后 熟手自然就是妄图重建世外排源的 "Liquid Ocelot" 一伙人了。其中"世外 拱源 (Outer Haven) "可以说是毋公 司、旗下有五家子公司、其中四家分别 是"合掌螳螂",首领为头叫螳螂 "意免武装",首领为欢笑着鱼 "渡 鸦之剑",首领为狂怒乌鸦,"铁狼军 团",首领为恸哭野狼。可以看出来, 上述四章PMC公司分别对应游戏中 "美女与野兽"部队的四个BOSS,而最 后一家PMC公司"利爪山猫"并没有出 现在MGS4的实际游戏中,那么我们又是 从何得知它的情报的呢?

其实,关于"利用山猫"的资料并非 完全无迹可寻,以下是目前已知的几条线 索 第一、开始新游戏时在正式操作之前 会有一段各种电视节目的动画。玩家可以 通过按键在各个领道。可进行转换、其中有 一个就是"泡爪山猫"的征兵广告了。广 告最后LOGO下面那行俄文翻译过来就 是"利爪山猫(Clawing Ocelot)"的 意思。第二、在第 关任务简介, 坎贝 5上校在给斯内克介绍雇佣兵公司

PMC的磁况时, 会在世界地图上的俄 国位置有标注。第二、就是在Database 中,有 "Clawing Ocelot" (利爪山猫, 这 词条以及 ogo, 却没有任何文字介 绍,而其他几家PMC公司都有介绍。

MGS4官同管经提供过五家PMC征兵 广告的在线现看,如果你有。注意过对应实



际视频文件的地址的话 健会发现有以下 对应关系 合掌蟾螂的地址最后的字母为 sm, 童鱼武装为lo, 渡鸦之剑为rr, 铁狼 笙闭为ew, 而利用山猫即县ro。得明显, "sm" 是 "Screeming Mantis" 的缩写。 以此推论。"ro"的首领应该就是我们熟 悉的 "Revolver Ocelot" 了。

关于"利爪山猫"这家公司的看法 中要有两种 一是利用山猫没有在游戏中 直接出现或是原本设定有但是在制作后期 将其去掉了, 另外一种就是利爪山猫 就是游戏中的那支架力部队"天堂骑 兵(Haven Troopers, ", 她们也正好是 Liquid Ocelot的私人部队。就北斗个人而 宫, 比较倾向于后面这种观点, 看上去也 比较合情合理、而且以"竞结篇"作为主 基调的MGS4应该没理由再理下太多伏笔。

我小 虽时 然候 不完 就 听 否认 i 但任 充 斥暴 カ m 3 戏 ú 会 었 面 客 观 XE. 蘇 处

反暴力宣传的反面教材 ——游戏

衍生出的事物 都存在好坏善恶的一面

前而已经说过了, 我认为游戏中的确 是存在那种"暴力性"的。而且是用 独特的形式来表现出来的。从单方面 来讲、表现人之间互相斗殴的场面时、 小说只能用文字来加以描述。不管其描 述得多生动多形象,读覆图制要减 1% 了发挥想象来实现这种场面,也就是所 谓的" 脑内补完 ", 漫画则在文字的基 础上加入了图画表现 图文并茂、远远 超越了想象的范畴。让人更容易更高效 **地理解其中的内容**。而电视电影更是点 加了音响表现、全方位360度地将临场感 直接 传达给现众,是最具效果的直接表 达形式, 直到这里应该算是将表现达到 完英了,可是不要忘了,即使是电视电 影也缺乏了 个最重要的元素, 游戏能 为玩商提供竞手殴打对方的体验机会。 这才是其他媒体无法达到的全新境界。 比如说在漫画或影视中,看到主人公 参打到於人脸上,对方大叫"好赛!" 虽然银直现,但给人一种"看别人打架 的旁观感觉。无论打得多激烈多血腥都 只是看共闹的感觉、而游戏则不同、用 手柄或裾杆操拉一个人物,随着自己的 按键而有节奏地去击打对方,按一下打 泰, 按一下对方叫 声, 真的很像自 己亲身用拳头来打架 样,这种亲身的 临场成当然就要比传统的电影漫画来劲 得多,这就是游戏的亲痛。 但这也因此 成为「问题、转往这一"虚数误实"的 来现而人加胜机构的人相写之多。 甚至有 呼吁反对游戏量力,消除箭攻中暴力成 分的论项,我对却是特反对它宽的,因 力监查潜波是本语写派们。也是看有商 的地方,如果要採系这一点,就等于狭 条了源收的未来,不促进,所有的玩 或们也就不会信息吧。

"暴力性"并不完全肯定 只是要多从侧面来看待

虽然我说了很多次了,但我还是要说 我并不是全盘肯定游戏的暴力性,只论 结果的活会非常片面,如果有机会,我 起写 本关于这方面的书,来专门离选 投支方面的认识和研究。

BOSS档案!

揭秘终焉的名鉴,解读波士的生涯——魔天雕藏录 No.001

初代的APC 定分一刀马马的很多 水 四大海滩与村兰 5 5 高的表达第三位表



1 《紛争 最终幻想》的限定版资际 封面有泥淖之神和调和这神两种。 BOUND TO MAKE THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF

「混沌之神」 与「调和之神」

開き、「大きな」をおり、「大きな」を のでは、「大きな」を のでは、 ので

■ 是米回王的東晋法宝 **混沌军団的核心** ——加兰多

水产出版和产的介绍一下《粉茶》。 卡臭斯阵赏的核心人物加三多在原作



原案初的意典。

God speak

诞生于网络的游戏相关论战文化、本栏目将会选择整理指录部分有趣话题 供读者玩味。是非对错在这里不会评价,也欢迎各位读者来信来函参与话 腰、我们将在今后的栏目中提供面面一起讨论。

本栏目阅读方法:发言者的第一句话为原始话题 以明显色调标注,其后"■" 标识为针对该话题的留言。

本期神论关键词:神机、白骑士、DQ、核心

发言者H: 神机巨作获FAMI通超高分评价。■虽然大家单说是 雷.可是看到这分数还是喜感十足啊■坐等客观核心玩家揭露楼主索黑 真面目■微软寒钱了■233果然當了■當騎士■**维CNN和华盛顿时** 报之后,发来也加入了黑索的行列■fami吃过淫河游侠的司这次 变小心了。

发言者T: DQ需要高画质吗? 回忆下超任上的DQ5吧。可是 FC的画质、PS上的DQ7是超任之上PS之间的画质…画面对 于DQ玩家来说完全不重要,铁杆DQ玩家也不会希望DQ变身 成另一个FF。■这也太极端了,在没有完全体现岛山明风格前说画 面不重要是自欺欺人■现在有人以画面粗糙为荣,这个世界真是太奇妙

了■并不是追求粗糙画而或以画面粗糙为荣。只是说摆在DQ10而前有 两条路, 选择高清就要而对PS3那250W的装机量, 而选择高普及度的 WII又要牺牲画面。显然,对于DQ来说,那点画面是牺牲得起的,但是 作为国民游戏, 受众基数就是输不起的:■DQ需要的是主机的日本 销量, 其它都是白扯。

发言者J·真的核心玩家并不多。而且并不在意于充分强调 视听享受的游戏外表,更多在意于精巧的系统设置、复杂的 数字游戏,其中有较多可能是小众游戏而非大作。不会注重 游戏在哪个平台上,跟着游戏走,而不是跟着平台走,真正 了解业界的核心玩家不会盲目以自己的篡好来分析业界 -个坚持以实际行动正版支持厂商, 甚至为某主机游戏撰写原 塞的核心玩家因为立场表现不在而被该主机伪核心讽刺。■ 世上恐怕没有几个真正的核心玩家。■物以类聚,真正核心玩家都是有 钱人,能够到30岁还是保持一颗恒久的游戏心,对所有游戏都愿意去尝 试的玩家才认为是核心玩家**■核心玩家不是买很多Z版游戏,玩** 过很多游戏的那种, 而是在某一激或者一个系列里能达到很 高水平的人■中国大陆这样的盗版区域、欧美日本这样的正版区域、 核心玩家的定义肯定不一样,比如那种某 款或系列游戏达到很高水平 的人说不定连正版游戏也没有。这样也叫核心玩家么? ■每周至少有一 晚上live玩halo几小时的人,绝对比那些把haio期间所有FPS都通关过一 演的人核心■核心玩家=主要通过持续的金钱或时间支出,来从游戏游 走消费行为中寻求自我价值最大实现的消费者群体。**■其实核心玩家** 还是多花钱玩家、稳定不会跑玩家。

*以上内容来源于互联网,不代表本孔立场



就有了本村目的诞生,東紫是"用鲜论"。自然没有言之音谱的美证

作为"存在父"的第四乘景不是首:为

证据一:三款作品辅量 都惨不忍睹



关于这一款游戏的具件

素质炸样,咱就不在这里罗艘了....玩过 定设设——例不是加州政特置,从特征 第一根:他体设计和40人有这个7.787 / 所以安康長原管療能不満計 (1) (2) 有 ((包古封印法表) 首用能源源 3% 在熱熱1900 元品基格介事件。

证据二. 同样的制作班 底、迥异的表现

#何本者を終日前公司、他和会 「本公司集由示符を開催し 大阪公園50/48日(大阪電光) 水果果果实。 通过间外投售的 9.规定性:特用所有的水力要加水 9.效:而把侧着多类类17.7%



本年发是大型牌戏 中央署署制作 [4]

上神神证据和**推理等**能顺了 的 可以**被传统**的 被罰量均如再

郑重向您承诺











PS2 9万系列		PSP2000		40GB F 53	60GX360	Wii	NDS LITE
1000	1000 北京报价	1450 北京康好	1480 南京阿豊木	2750 北京报价	2450 山东报价	1750 北京报价	980 武汉夏湖
980	1050 济南报价	1500 上海报价	4G 79 芜湖游戏人	2700	2400 北京报价	1750	980
980	1000 成都接价	1500 山东报价	1500	2700 上海振价	2400	1800	850
1000 天津报价	980 深圳报价	1520 成都报价	1500 重庆报价	2750 成都报价	2450 成都报价	1850 成都报价	950 成都报价
1050	1000 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	2400 广州报价	1850	900

●游戏市场价格广告品

○確定信誉器施設定证明

本版仅提供信息参考 请玩家购物前做好询问 工作、避免购物过程中出现差错。 日玩家在 与本版刊受价格信息游戏店进行交易时 发生被 歌骗的事情,请将您的被撤事实以书面形式递 立由亚语广告部。 ■投诉方法 北京安外部局75倍箱 ■邮编 100011(演在信對注明"广告投诉") ■投诉所標准备材料包括 1 个人的具体密料

包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。 2. 由非庆开具的购买凭证 邮购者请将汇款单 据保存好 需将复印件交予广告部,。

计汉互源由证

結石倍黃,五星級服务。

- ★如何让您玩的开心、用的放心、一直是我们这10多年来的执着追求。 ★在本店购买PSP,NDSL套装的朋友,均有机会获得豪华大礼包 份,并 同时参加我们满500送50抵价券的活动。(详情参见实体海报或电话 027 82774106垂街。《电软》的朋友一定记得提醒我们送礼包哟: 1
- ●邮购: 027-63274199 范小姐, 027 59200671 夏女士 ●店址: 武汉市汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号。

- 芜湖游戏人电玩店 📟 本店销售各类主机、正版软件并提供贴换业务
- ★总店:安徽省芜湖市中山北路35-10号 电话: 0553-3844290 ★融汇店: 融汇中江广场西区B381号申诺 0553~3870381
- ★毎后維修部・貸山路182号 (市-中央)由ほ、0563,3815770
- *邮购电话, D553-3815770 邮编: 241000 收款人· 袁伟
- ★批发电话: 15055790062 ★批发QQ: 644053049
- ★特价: PSP3000: 1269元

南京阿童木电玩专卖 🌇 本公司制立于1968年,20年2月22月,自身有产权启展,自主电报市场,同国 市场实际公司,最重庆一,由首为末、第列部队,就是统定。 *PSP2000 1220元 *PSP3000 1220元 *NDSL 1040元 *VVi 1750元

*PS2 9万系 980元 *X8360主机 1980元 *160GB港級PS3 2900元 ★与郭明斯地址 南京市航楼区中央第37号 联通大量对南洋新春口 组织电话 D25-83379558 83975006 被数人 王天智 部編 210008★分館 阿鲁木大富量电压站 由本公司招待管理)自营场 高井牛 细数管理部分 R0075006 千天製品給 理金加速度 马特山市比比电流 平机 13866838605 健先生 张小姐 地址 马斯山市健康选者华西7-2门面、山中盛日)

所有主机价格变换频繁、以上部分广告刊 暨价格可能会有变动,外地邮购主机的消费者 须提前致电各商家,询问当时的售价,以免造成麻烦。以上刊登的绝大多 数价格均真实可信,请消费者放心。

另外,消费者一定要向商家索取全套的购物凭证,如果发生产品质量等问 题,请备齐所有购物凭证,致电本刊广告部、我们将及时为您处理。投诉电 活 010 84472729转401,或可以用邮客信件的方式。具体抽址贝本面上方。

北京県好信诚游戏精品店 🐷 *店牌修备钟游戏组、欢迎来电影响 本店郑重庆著 所售商品均高原表。每一让您在本山可购物省1、故、、安、。

★PC3 单 白 號 台灣 まポッチ物+母原株+A/2+80G硬盘+説明书 2800元 ★PSP2000豪性版 电原+电卡+16000MA外排电性+点。用书+贴腰+耳机+转招+包

+挂端+4G 产汇标+产品产/硅胶实 任债 +高双+数据线+色整线 1880π ◆PSP豪华版主机 照锂电+电源+原装耳机铵松+挂线+包+4G棒+膜+游戏+数据线+水晶壳 1200元 ★PSP3000 + 机+原理由 to+电源+原明 L 1250元

★NDSI主任 主机+甲原+甲申+尺明马+触模草 1300π

★XBOX36065纳未高装版主机+直播电源+原装无线手将+AV线+256MictZ 5+的2 1950 π. ◆NDSL套机 越摸笔+原锂电+电源+说明书+R4接录卡+2G内存+腺+溢双+数提线+水晶壳+包 1100元 ★NDS套机 主机+电源+电池+触接笔+读卡器+R4烧录卡+2G内存卡+贴膜+游戏 850元 *PSP最经典游戏合集20张 130元 *PSP最新游戏合集10张 80元 *PSP全部 中文游戏合集10张 80元 * PSP超经典电影合集30张 180元 [包含国内外大片] ★PSP最新下载恐怖悬念合集10张 BO元★PSP最新超清晰电影大片合集10张 BO元 (注 所有电影决不重复、超清晰超享受、震撼PSP的画面)★NDS最新下载游戏6 张 60元★PSP模拟PS一代游戏光盘5张 40元★PSP经典动画十张 80元★PSP经典 轉刷、包括十余部连续到80元★PSP用GBA模拟器+游戏 下张光章 80元 DS、GBA 均可使用)★本店推出代表专盘服务。效了申点 本内特约各种系统4入BOX380.- 4。 PSP PS2 A 在他外表 不知性 \$ 4 即 (所有部陷均走 EMS, 改 連顧客光临本店网络商城) *电话 010 63274599 手机·13691057756*邮纳 100053 *本店地址, 广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★ 乘车 路线·5路、122路、49路、410路梯树馆站下 * 邮购地址·北京市广安门邮局 100053信箱001分箱 ★收款人·森好倍谈公司 *QQ·715082041

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及 掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的窗家。 均可来關咨询广告礼登业务。本刊广告遵循诚信原则、有意礼登广告的商家请准备好营 业执照和法人代表身份证的复印件、以各本礼僚取,用于规范双方的责任和义务,保证

为了让广大消费者安心购物、油大家在前购时先打电话向春家进行商品种类和价格的详细 音楽。另外、な有為4 下面的 野洋司 七 可以放电 13810579231 成態QQ号 75621006

十么?闯关族的家这样娘娘的栏目居然还在? 电软真是太不硬派了! 没办法,谁让我们在21世纪仍旧喜欢这样平白的方式来交流呢? 一起乐吧事们

冲击! 连小编都觉得脱胎换 一般! 感觉甚赞!



这会是让你感到相当意外的一期

雕实。数角之句大格套的证水作为 升场, 连我自己都被雷到了(笑)。 人 专好 这是2009年第1期 电软 . 我 是曾经本作目的主持人 在的;风林、如果你觉得这个ID已经 很古老了、那请把我当做一个新人来 看待。我也不想把自己看老啊,我还 **榄年轻,我的女儿也很年轻【某编**

其实 - 直在自己的BLOG上念叨好 长时间了,有想过重新接手周家, 3 想到这么有意义的 期这件事就这 样简单的成为现实了(某编 因为 你 脚把钱从家长的位子上端了下来 啊 ---)。所以大家今后多多关照 吧,老读者乐意叫俺啥就叫啥好了, 什么木头、凤菜人、木木、疯子 (我这,这都什么名字叫) 新读 者也请随意发挥,接下来闻家好看与 香还要看大家的努力啊,来信吧、来 邮件、来砖头吧。

●再确认我们的联系方式, 请勿泄露 给其他非游戏人士:

本栏目刊登几率85% (手写书值): 北京市东区安外邮局75号信箱、闽家 收, 108011

本栏目刊登几率50%(电子邮件): dr@vgame.cn **网林的私人联系会所(俗人博客)**

经济危机之下, 我们鼓起 勇气挑战一个盒饭的价格!

杂志很薄? 同意、我也が得なき 是比较薄。不过内容上呢 似手部 是精华了吧(某编 似千 看来 你心虚瞩」。简样很重要的是在保 钢,电击电荷DvDar间时, 杂志的 价格下调到了"盒饭价", 前所未

其实很久以来, 实双母考虑日前 朵志的定价问题,包括我1,出版的增 希望能够让演者冊1]在杂色自势上被 少负担、在得到自己希望有多的内容 的同时不要因为这类角遺性 自费而感到压力 "古赞等戏 对的订当可是很大的,实游 戏前要支出很大一块匠, カ尽量 小要因 かま电歌雨 ! 吃

我们的初衷就是这么简单 来的电软只要大家?工软少的铁 以看到更加精华的内容。我们や希 以几乎是一本全新的空之, 与然也说 索要各() 多月钟的提平宝带建设 样心千瓦,接下来进一步调整,向 着更加に変更り 精学 的内容的进一联

可证 邮开包,大家有点不习惯、不 对平岛的电过将内容更加集中更加精 世, 去尚木井, 这样看下来也减轻了 gid L milita,各位在学习和工作上 已经压力够大,,编幻希望大家能够 轻松姓民轻松 6 走 但乐趣比以前更 多, 杂志 九盘然有面部比以前做得 面好 以前非广单希望立于能够经看, 现在同样希望电影推够"帮"看。 无论如何时候复数来那前有新的发 现。例如"龙虎聂舞"的版块中有更多 的 | 广目. 篇幅不大内容不少, 信息丰







大塘画廊 用画笔表达游戏和梦



西/姚新星

莫非这是神话版的恐龙猎 人,也有点战斧的感觉。其实 我很想去参迟 下食人部落。



北京 郝鵬鵬

里白的很有慈贵、花了很 长时间吧,支持发来原始国 稳, 优先生登时



极度科约带 下面的人是 唯 RPG點材的游戏总是能给 人共幸商名和会内



为小编全体设计了新形 象、非常感谢、尤其是七曜那 个, 他个人非常的满意。



上海/唐培新

唐读者的原包围稿, 那龙 看起来不是 般的凶啊,下次 高个可爱一点的吧



你想怎样给闯家整整容的说?

●加入小编们的卡通形象, 我见过的实在是太少了、 并且小编们的卡通形象 定会很可要

但意緣在不開讀號型就廣体來了回"惠"的,形象 全都采用表述WMM的處理。馬於廣都理也不足必 对之門。但繼校是限時方至一方案。或許各位一开 验证不好達受,不过備们設體之時可避免今島出现 引條神任傷廉化的情况。也比较景切。本來到也是 抗疾傷,就不要指導歷天路及神氣的,蒙什么得瑟德 证是原。

应键设好,但似乎一般出现这类情况发也要看} 增音的是美端类用,那也了一天的时间年年甚多整的 版面证没接近了,确实证人难以接受,当货编档们也 起现还是失一字的情感。不由于货货除了后,以前的名 分字。於处期待的情况估任程难申出版了。以前的名 办公室基本上等自用事实的表⇒一次国水。

介公金券券车上定榜月和安米济表市公用次、、、 金融否让读者也主持 把闽家、把一制的闽关康交给 位域几位读者,让他们一起完成一期闽家怎么样? 如無行算我 介吧! (北京朝阳 徐衍)

以电数半月刊的情况来说,时间上不允许啊,而 且抢、编版破这样的事情我们怎么都让它发生呢。不 对偶尔来 次还是可以的吧,我觉得这位读者的建议 很仅K,今年咱们必要核上这么 次。 ●绝大部分上过捷的小端的寥鏡大家都已经记忆犹斯 了,比如风林、弥可、小清卷多人。能不能把小编始 别人园时代的荫照贴在阅家,让广大读者竞隽な空 是鄉位酷績 猜中的得到全体小编的亲笔回信或明 信片一张。 {内震古 费思超}

我觉得没问题啦,因为风某人年幼期可是卡哇伊 得很咧,至于其他小编辑,我悄悄的向你透露一下达 人,据说他 岁的体重跟现在没变化。

●哪···那就把某个小编被整或打游戏通关失败的表情再或者小编们刚发工资的表情等 (新疆 侯皓曦) 你的建议太过残酷,这条建议已经被封存到"电

款永不采納拖不接受意见建议纸箱3号"当中。 ●最近森个機法、馀岐把"家",据了对码?当然,不 是森正意义上的妍,而是把"家"分散,穿循在各个 饭块之间,在尾页写上"家"的页数,让全国玩家体 全线"家"的感致吧! (四]]面具 许是]

好嘛,你这是要分家啊,我风某还 §挂呢 ··
●风林同学, 傳統總署下你行不? (北京海淀 王玙) 这位同学,我必须满足你



, [

电软回

函 表

感谢您的支持,我们构根据读者每期对刊物的评价作出调 整和改正,请您认真填写下面的调查表,您的参与是我们 工作的动力,来参与《电歌》的内容策划吧!

姓名
性别
年龄
脏环
电话
QQ
外号
邮编

・責任撤壊与行的地址与联系方式 い方便技生与印取得联系 # 国品部 者所報 + ママ - そ外部因乃号性籍 領家(収 - 超橋 100011

本期电软调查内容

封面 □好 □一般 □难看

2、薪政版的电软你觉得性价比如何 □便宜又精彩 □感觉 ₩

□不理想 □其他建议请写在下面

闯关族的祝福&留言

●我的学生们,如果你们想找到失踪的费多师,请到寂静岭来。
 (内蒙古,费思超)
 费老师是指体自己还是贵班有个跟你同时的老

類名神建培冰自己处是页班有"吸水向处的老师,另外我建议、大家组团去家静岭四天豪华游, 全程无购物。

●猪、猴哥,明年五月要分开了,我十分珍情我们 仁人的日日夜夜,乳忘了有个家伙,总是说,这游 戏机等有钱了,我一定买 」。 阔晖:

(上海南汇 吳春杰) 这活我放这儿了、游戏机你一定得买、全国玩 家看着呢。

● 展子鹤, 我绪了、请原谅! {山东济南 课春! 同样的话、您来了两张回播、写了两遍,看来 你一定欠那位朋友很多钱 · · (玩笑)

●江西南昌的汤昌宁湖注意·署、我投写支持某人 的话,也一样被登上杂志了。 (北京 尹为群) 下次依再来信一定要写支持我才行。

●自从上下大学、以前的同学有的联系有的设聚系 当然以前的同学在一层成绩数据有话可读。这的同学 数比为加念人员的称称可继式是点。数据的的学 绿 很大家大学生活充实。因去再现再们几端游戏, 位要问头推搡手(电散),因为这杂志、及能看的东 自此其它游戏并都多。

国然權的預码減少了,但我希望你拿到本期余 志同非可以看很快封间,德禄廢滿施,競好署了。 ●姓怒的'光小麦,喧火影一定能无过你的说 耗你学习上去一点,别在想底了哦! 视师能玩到很 實现过瘾的暴力游戏的说! (河北京晚 王思清) 正读者可是女玩家、凝后 包感爱口味很重

启蒙到不看不行

这是我写绘由教的第三封偿 第一封易在2007年 的 个秋天写的。寄出去后如同泥牛入海、杏无音 讯 但愿这一封不会像它的前辈那样,经历坎坷,命 运志惨 第一次接触《电软》是06年的夏天 宿舍一 兄弟是软饭、收集了许多电软。在一个极度无聊的中 午,我和他借了一本看看 结果,遭到了杂志中信息 的狂变温炸。当时、我对于主机的概念仅限于FC、 MD、PS、PS2. 其它的一概不知 更别提RPG、 FTG、ACT之类的了。其实、我玩游戏的时间也不 晚 ---从3岁就开始玩红白机、第一次玩街机时。 KOF94还没出 只是后来出现了一个很大的新居 对 于业界的动态就不大关注了。再加上这里比较偏僻。 像SFC、DC、NGC等基本上在市面都看不到 命苦 啊!在那是断层的世代,我只能靠街机度日。而PS之 类的游戏。在当时还是个穷学生+小屁孩的我看来, 属于"高泊费"产品

如果投资记载的话。(电效)已经改理二次了死 (从Vo200页层) 编表是一次比一次好,不如且老 柱后是舍有回归。但每一次改改面中看影印目的出 炉、整、但是,关于"龙哥快度"那个放块。是否 有点电离了?原来的那些樽谜回路都没有了 真的 很常念啊…… 要追欢意欢赞,小途中数不虚形度有多心发了。

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1

2

4、本期"428"的剧情解析你是否会认真阅读

□一定会署 □不会署

J AC 双侧 LI (1) 双侧

5、本期"期末烤场" 原位编辑的回答你最满意?

□七曜 □北斗 □程子 □风林 □樹胶

给全体小编出道题吧? 我们将选择其作为下期烤场

的主题,并有礼品相送:

则土烟,并为礼的相应:

2

6、给阅家的留官请写在下面,她方不够请用信纸



、填写回函卡,就有机会得到"原版MLB美国大联盟制布鞋"(会新)。名单下职公布,或喇(禮野)杂志方禮提供。

尔觉得新改版的國家如何,有啥想法	7.
	打造
	# 1 m
	. 是:
	. •1
	30.3
	36-
下面写一段给别的玩家的留實吧,内容不限	· 希里
	}
	1 .
	11
电玩	
常用于游戏方面花铛是多少? 来源是什么?	(

6、你遇到过什么被奸商骗的情况吗,说一下

如果有一天让你扮演一个游戏主角, 你想扮演谁?

你侵享欢愿个游戏中的愿个BOSS? 为什么?

电击收藏DVD

比较喜欢本期光盘中的哪些栏目? (可多选)

□魅力抢眼旁

□火銭点评

□阅家点播台

□游戏天下事 □主机硬件评测 □经典怀 ECG

□《生化危机 恶化》电影 □LIVE游戏试玩

请写出本期您最不喜欢的栏目,并说明理由

您认为现有的栏目还有那些不足, 讲写下您的建议

寫下您想在《阅歌点播台》中点播的内容吧

点播台習言:无论是游戏问题,还是送出祝福均可

你为了游戏放弃过什么?

为了游戏,我放弃了我的爱情,为了游戏,我放弃 7零食,为了游戏,放弃得太多,收获得也很多,为

战, 我愿意放弃。 基本上你把所有我们在青春期可以放弃的都放弃

不过我觉得放弃零食是很没有必要的,小编们 过到现在还经常要在旁边准备很多的好吃好喝。 部神经高度集中的同时嘴部可以最大化的放松。 在不经意间就入了肚、绝对是发胖良方。达人就 **美观落的。**

想匈妖器在内的众名玩家放弃量名。但却也比较 的就是: 良好的视力和充足的睡眠 以前是游戏 但现在上了点岁粉也有新收敛 反正一句话。 现们都能健康地玩游戏,仅让游戏带来快乐。



(上海松江 沈铁亮) 让我遗憾的是, 我的视 力和睡眠都不是在游戏上 失去的,就算狂玩的阶段, 也几乎没有影响过俺的视 **岡腴和休息。倒是最近** T 作繁忙, 视力下降明显, 赶 紧绕掉 直习惯用的旧显示 器搬了个LCD才了事。不 过这视力是否还能慢慢恢 复恐怕就没准了。

●放弃过两夜的睡觉时间,第一次是为了把《第二次 机战》的第23美打过,第二次是为了《天谈1》的通 关和特殊忍具的入事 现在想来真是不值

(贵州陈涛)

不值得的话还能印象这么深刻吗。要俺说、能 让你记住的事情都是值得的, 而且在一段时期里对 你特别的重要,为一款游戏熬夜后的黑眼圈不正是 游戏迷的勋章吗?

●放弃、我想应该是钱吧 为了游戏,放弃最多的就 是口袋中的钱,每次路过PS2店,总要默默口袋是否 装有二元钱、有的话就会进去玩上一个小时。之后, 为了游戏, 我放弃了学习 学习的时间我不学习而是 去玩游戏 这是最多的,不过现在好些了 不像以前 那样子的疯玩了 该干的事会先干,之后再去玩

(安徽六安张杰) 租机器的店铺现在依旧相当盛行、像风某家附近

的PS2依旧火爆、尤其是以"火影"为主的动漫类游 戏,相当受小朋友欢迎。360主机的出租店铺听说最 近也有了,不过根难想象如果出现三红的话店主的脸 色, 那可是赔到家了。

● 10 为了游戏放弃过几天的早餐,为了游戏放弃过与

好嘛, 你这典型成了(电车男)中的一景嘛。我 对你的热情与执着表示钦佩。

素惯包括——PS3高度、PSP玩像、PS2玩像、PS玩家、SONY跨电视等人数很庞大的吧!

CHECK!

用实际行动让PS2再多活几年!

●与然怀存于心。而后还在11 目20日職入了一台新約90000

型号的! (北京海淀 王玙) 恭喜 E读者本期连续两次出现。九万是PS2的终极 系列, 风莱也收藏了一台全红版、感觉很赞。新型号

的做工真不是盖的,而且其皮实程度也不负期望。 ●玩、必须玩: PS2不怕用、栽怕放: 要多为绝热

热身、温习一下大作:本人目前正在重温《战神

其实任何游戏主机都是这样的,尤其是到了采用光 礁之后的产品,在保存方面,是绝对达不到卡带机的 年限的。就算是全新主机、如果放置不好也可能在多 年后光头报销,因此小编非常赞同刘读者的"不怕 用、就怕放",游戏机属于消耗品、既然买了就充分 利用它吧。在它最黄金最流行的时期内发挥它的最大 价值,才对得起郑白花花的银子。

● 不玩 7 机器络给朋友了, 但PS2维律的这一段时 光绝对是我至今人生中最快乐的时光,正因为它、我 对Wa和360不屑一膜 坚决挺索尼 希望觉得P52还 不错的朋友也会支持我的这个想法和做法。另正因为 PS2、我才有幸结识《电软》。 {上海松江 沈轶楽

还是希望大家不要把PS2留在回忆中,事实上至今 PS257旧有大量游戏推出、虽然素质大不如前,但每 月出现几款值得一玩的游戏还是绝对有,比如《极品 飞车 秘密任务》、(龙珠 无限世界)(PS2独占)、

(SONIC释放)等,要是细排,绝对能摄一把。所以 拥有PS2并且还没有购买次世代主机的玩家完全不必 放弃PS2, 把宅贵的游戏时间留于真空。

●上零期花了5000元组装了台电脑就是为了玩PS2上 庭班人4)、《失落的星球》等。、上海金山徐雨冬」

PS2排收器的逐渐成熟、倒也是一个不错的怀日 平台,只可惜对硬件要求较高,并且对游戏的兼容性

上还有不少遗憾,期待完善。 ●PS2上还有许多有趣的游戏 我都没玩完,再说PS2的游戏 画面也不坏,而且还有逆移植 游戏 我决定把它玩到PS3推 出超强机时再换代。



(贵州陈海 等PS3推出超薄机,接照现 在PS3的境况和时间推算,恐

怕也要到2010年才有效吧,而 且这一代PS3已不是玉者, SONY在下一代主机上肯定不 会采取落后发售的被动战略, PS4的提前登场的好戏很有可 能会上演, 因此陈读者到时候 恐怕会在PS3薄机和PS4之间组 续摇摆 痛苦啊痛苦



CHECK! 电软你好雷!

●猴子 你好,在下写这封信是特来批评的,18岁以下的未成年人请在家长指 导下间谍,身体被到不适的人群请停上阅读 最近被(电软)雷得一反翻:1、 前几期大带好评的《天洗4》小说连载怎么说没就没了呢、还以为因故修了。 期,结果又等了半个月,新一期《电软》买到后发现彻底没了 这种做法太不 负责了,希望贵利给读者们一个解释 2、贵刊在本期杂志中介绍《FFXIII》时称 受玩过,你们怎么就知道它是神作?希望《电教》做十.中美だい声.※ * 生命

这是一本影响力很大的杂志,别用现像人现象 (内蒙古乌洛市 泰钒超) 取消《天诛4》小说连载的原因有几个,一是杂志贞码问题、二是改成所以 牺牲掉了这篇连载, 三是读者回函中这篇连载的受欢迎度不高, 因此决定暂时 停止连载。目前杂志已经采用全新的规格,如果确有大量希望看完这篇连载的 读者, 请来信, 我们将根据来馆数量决定是否恢复。FF13是否神作的问题, 依 取来看,在FF饭眼里必然是神作了,就凭等了这么多年。看了这么多年的 槽心的静止而面也得给个神作的称号。而且我觉得费读者也过于苛求小 编,以FF这等地位的作品,众多玩家望穿秋水的期待程度,再加上SE

硕下大把的铁和时间,这系列化的13是无论如何也不能沦为二流的。 毕竟我们不能因为SE有意无情的给360一个台阶, 就把这日本 游戏的终根之作(无贬低其他日本游戏的意思)贬低。凭它 是日本游戏的THEONE、给一个准神作的称号还是没有问 頤的吧?最近FF开发者谈到 "我觉得关键要素在干我们 不断的尝试以达到它的最大潜力和最高水准 特息禁 在〈FF13〉里。我们一直在尝试提高和超越自己。" 所以、摆在SE面前的路也只有 条。我们就抱着膜拜 神作的心态期待下去吧。

CHECK! 买电软补钙补铁补锌

● 下考 近日 我被一个包裹打破了手觯的生活 20 日, 夜自修后回到家里, 迎接我的是我妈, 看着我妈睛 沉着始、投就知道有"大寨"发生。妈沉着声对我说: "最近有没有邮购什么东西?" 听到这句话,我就不行 了,心狂跳、汗直雷、"难道邮购的书被老妈收到了?

不对啊:以前是好几次邮购过书,但都已经收到了" 思索后、正频同答、可如含聚一样东西、让我一百张略

病者、 1 - 1 × 守り = 67 当行 領 支付 2 1、減節次数 4 学样太新日 也 大江土 这些一点技术。的主点处理下 0.16 标准出五个字"中奖"" 刚相 尹小一年 《新好、山、小川湖 牧政证明内田、 火柱开兴州。 找 了半天沙姆到: 哪里出错了, 又绝了半天, 我才明白也许我少了一本《电轨》的 等於 图外四本 , 有限老妈说清楚, 但还是要感谢《电歌》和小编们

・・・、」・・・力充沛、因为有い編(1)的鼓励、期中考试成绩可调是我上高 (**) : 了 在班级中名词直上20几名。我们班里有很多人问我考 (white) \$10 的精神支持,还要谢谢小编们啊! (江苏省常州市 俞杰宝)

其实绳一直觉得中奖这回事可以小小的期待,但不能成为寄托。 比如你把拥有 台游戏机的希望全都托付给自己的运气、我觉得那几 建还不如到游戏店; 10 学着、说不定哪天会扔出一个来《希望不会有 同学看完这段话就真的坐到游戏店的门口去等着1。所以我们提供抽 奖也是希望能够让大家在购买电软体验游戏的同时,能够幸运的得到 一点小惊喜,虽然他不能改变你的生活,但如果能够让你在平淡日 子中有一次心跳加速,就足够了。



问: 本期对哪位编辑印象深刻?

CHECK!

啥都有的留言板

建议在规定时间内让读者打电话向觉符问问题,像电视热线那样

这在操作中有些堆度,一家时间上不容易协调、平常大家上班上学也正是 我们工作的时间,但这时间段显然会影响到上班上学的读者朋友们的正业,二 来游戏的问题种类繁多,即便是龙哥在拿到读者问题后也要准备一段时间,也 不可能当时就答出来,尤其是游戏的相关问题,例如卡关,需要翻查资料,这 样效率就相当差了。有问题找龙哥,我们建议还是通过回函卡、来信、电子邮 件的方式。另外,电子邮件问问题的读者、如果需要查找资料或是问题赞多。 小编也是无法马上恢复的,而是转给龙哥来处理,如果问题有价值就会在杂志 中刊登。因为小编们平常也有很多的事情要处理、每天安排的工作都是满满的、 简单的一两个 ol题OK, 太多了就会影响工作, 希望各位能够体谅。

●DVD ROM的游戏能否搞点PS或SS的,多回顾点经典游戏吧。 (贵州 陈涛、北京 刘广继等大量读者问)

回顾经典没有问题,全新改版的电击收藏已经增加了经典CG的怀旧栏 目。放游戏方面我们会尽力而为,主要看光盘的容量是否充足,我们会优 先选择人气高的游戏放出, 敬请期待。

●一日, 去享受命 在结帐的时候看了着手表说:"快到六点了,除自己要说 到了 "谁知道老板随口问到。"现在的。中生学习很累人吧?"特合环就想 简优, 大心, 设已经是连中华了好。\$F 、 氮庆 朱康伟) ● 15.1 . 进 哥们还常上向、白天藤 天、晚上去粮夜、老师也拿他没办法 有 天他居然大打鼾声,和老师公然叫板、老师给了他 趋崩儿、说道:"吃饭 了。"他立马站起来,还反问一句:"午饭还是晚饭?"全班摆笑。(平言者 ●《战争机器2》刚通关时, 带着激动的心情到我 死党处, 返他说, "兰 毛 《战地双雄2》通关啦 "当时觉得很无语 我死党却来了一句:"告点!, 人差 了 款徵软的大作: " 汗: 完全插提了 (山西白进)

CHECK!

新改版问题答疑

Q 很多栏目消失了,以后还能看到吗?

▲ 因为页码调整,因此一些栏目被拿下,但这并不滚味着不再复出。比如科普 园地、秘技天地、格斗天书、铁板烧等,都会适时推出,只要有好的内容我们 会再制作。另外,也有一些内容会调整为视频成本,例如卡带物语,还有将豪 游椒视频化的"游戏天下事"。总之、我们也是在不断的改变,老栏目有必要 会重新责场,当然更重要的是接下来还有哪些新栏目,这更值得各位期待。

Q 排行榜为什么不见了?

A 由于页码的关系,因此我们将排行榜内容缩减并合到新闻眼栏目当中。包括 主机数据、日本欧英游戏销售数据等都会以更简明的方式出现在新闻栏目中。

回函卡哪里去了?

A 请往左页看。请按照虚线将其剪下寄回即可与我们交流。另外,希望大家能 够在回函卡之外增加来信内容,虽然现在是网络时代,但书信就更显得难能可 贵、就像本栏目开头说的,亲手写的来信刊登率是最高的啊。

申软2009年多长时间出版一期?

▲ 2009年电软依旧是单月刊,分别在月中和月底上市。由于国内的特殊情 况,例如假期等,因此也有可能因此精微调整、但大 体上出版时间是不变的。



無订全年杂志的话、找哪? A 打邮购部电话D10-64472177即可。

特别提示: 以下栏目征集瑞件 **GAMEBAR**(字 数要求1300字)、陶关族的家 原创画稿,彩色黑 白四格均可1、游戏攻略(6000字以内)、游戏研 究(3000以内)。

Dragon HotLine

龙哥, 我在玩《最终幻想10 国际版》, 霖露的OD技我不会用, 出现摸条完该怎 么发动呢? 名字好像叫"怒之槽"。

(Uhncn) OD技是FF10中各角色拥有的必杀 枝, 当Overdrive Gauge长满后可以使 用。Gauge的增加条件和增加量会根据 Overdrive Type而有所不同。每个角色最 初拥有的Overdrive Type只有"修行"一种,当满 显特定的条件后就修出现新的Overdrive Type、而召 映兽的Overdrive Type的无法切换。具体到露露 (LuLy!的OD技就是"テンプテーション",也 即"Fury",其效果是连续释放任意一个黑魔 法。方法为连续顺时针转动右摇杆。这个OD技和 通常的黑魔法有如下几点区别 不消费MP,即便 露露是处于沉默状态也能使用,威力低、没有减轻 芋段, 无视对方的反射状态。另外, 尚未修得的黑 魔法无法在"テンプテーション"中使用。

第三次问你:《生化4》里佣兵模式里的 Hunk到底是谁啊? 龙哥你是不是有些不 知道的就不回答了啊?如果不承认,那就 一定要回答这个问题! (上海 黄广艺) 顺 这算是激将法么?

HUNK, 般中文称其为"汉克", 在《生化危机2》中曾经在"第四章存 者"模式中出场、该模式的难度极高。 相信玩过2代的朋友都有很深的印象。汉克曾登场 F2代、3代及维罗尼卡。其实他在这3款作品中。 都是以半隐藏的身份出现 在2代里,汉克是在 玩"第四生存者模式"的时候出现 在3代里,汉 克只出现在结局的 "EPILOGUE" 里面, 在维罗尼 卡里,他更是连露面都没有,只在一封小小的报告



书里有看到他的留言。汉克初次登场的时候,是在 2代的故事里,作为拿公司特别部队的队长,负责 将威廉博士所制造的G病毒回收,并且带回两伞公 司进行样品保留与后续开发。由于当时适逢T病毒 即外游的时刻,为了游免战染到T病毒。每位特殊 工作员都在脸上戴了看起来有点像章鱼脸的防毒面 其来进行任务。从2代的配音以及3代里的图来看,

汉克应该是一位中年人,同时身体有点微胖,但其

十分充沛、同时还会使用多样武器。在2代中汉克

凭借自己認高的能力成功生存下来并完成了任务。 因此被同部队其它存活弟兄们称为"死神"。尽管 汉克是伞公司的人,但是从维罗尼卡里的〈HUNK の报告书) 这个资料来看,可以得知他还被伞公司票 在鼓里、也就是说汉克只是执行任务。本身并不是一 个坏人。最后附带一提,那就是"HUNK"这个词在 英文的俚语里,还有"很可靠的帅哥"以及"东 欧的移民劳动者"的意思,所以把它当成名字来使 用时, 就会让别人觉得这个"Hunk"是 位"曾 经活跃在战场上的勇猛士兵"或者"生存能力高 强的佣兵"。CAPCOM之所以将这位"第四生存 者"取这个名字、或许也是参考了这个美国俚语吧。

1、请问龙哥241期P15中那排行榜,日本 的第1名, 横行霸道4的厂商为何是 CAPCOM? 2、希望贵刊做一期龙珠无限 ■ 世界的攻略,有的不懂啊! 〔不要放弃管 经的霸主) , 其中第一篇中那个和天津饭对打的 任务我完全不懂啊! 请指点一下! (北京 刘京)

1、呵呵, 关于游戏的厂商资料。 般有制作厂商和发行厂商、它们的区别在 前几期的热线中发哥已经介绍过了。本刊 在各游戏资料条的"厂商" 栏里,都是 写的发行商。〈横行霸道〉系列在欧美的代理和发 行商自然是TAKE TWO (制作是ROCKSTAR),不过 该系列在日本地区的发行商则是CAPCOM。毕竟各 发行临都有其"优势区域", TAKE TWO在欧美的 流通和发行渠道非常完善,所以GTA的欧美版自然 中基发行、但基在日本的渠谱则是无法与CAPCOM 这种传统大型日本游戏厂商相比的、因此会将GTA 交由CAPCOM代为发行,当然,"好处"双方均 沾。当期排行榜是日版GTA4的销量,由CAPCOM负 责发行,所以在资料条里写的就是CAPCOM了。2、 你那个还是最初的训练关,第3关和第4关的对手都是 天津饭,其中第3关的胜利条件是在180秒的制限时间 内完成3次"击飞攻击→追加攻击",击飞攻击是拳 和脚攻击键同时按下,追加攻击是在将对手击飞后再 发波。第4关的胜利条件是在180秒的制限时间内完 成"通常投技"、"打击投技"和"蓄力攻击"各 3次,通常投技的发动方法是在与对手近身的情况下 同时按下拳键和防御键,打击投技的发动方法是在与 对手近身的情况下同时按下X键和防御键。蓄力攻击 则是先按住集键或瓣键一段时间再松开。至于本游戏 的全攻略,可能无法刊登了,请见谅。

龙哥, 你好! 我想了解一下《怪物猎人 3)的一些资料(如新怪物的资料、新场 地之类的)还有,本人欲购wii,需注意顺 些问题? (广西北海 容兴欢) 关于〈怪物猎人3〉,本作会为猎人 们带来的是一种全新的狩猎体验, 例如 新公开的孤岛正是那种体验的最直观的

表现。另外,大海也作为狩猎的舞台出



现了。玩家操控的猎人在海中的移动方式变成了游 涂,不过动作还是踢地上一样,远距离武器也同样 有效。由于海中的空间变为了立体结构,猎人和怪 物在垂直的方向上也能够移动,所以对玩家的操作 要求就比较高了,其他方面的操作变化到不是很 大。还有, 洞廊场景里是完全没有光线到达的、需 要通过猎人所带的道具可以照明,不然的话就会什 么都看不到。新怪物方面,已二布的有每龙和水边 的肉食龙、其中海龙被称为大洋的支配者的巨大怪 物、身被蓝色的鳞片、其巨大的身体也蕴藏着压倒 性的力量,可以轻易地将大型船只破坏。肉食龙有 雄性錐性的区别、雄性通常是在水边捕鱼来作为食 物、身体的颜色也比较鲜艳。而雌性则通常是在巢 附近守护着它们的强,对于闯入领地的生物会给与 强烈的反击。另外还有一种巨大的带着白色肉冠的 肉食龙,应该是处于系列中"速龙王"的地位。装 各方面、在原有的基础上增加了许多更加方便的新 要素,而且本作中的装备外观全部都是重新设定 的。动作方面也会新增不少,猎人的动作还会对自 身的狀況或周围的情况带来或多或少的影响。[xtf 的怪物只有"通常""愤怒""虚弱 种状态 而存本化中会增加得多种新的状态。W 的胸机间 题, 日版和美版都需要配合变压器, 建议功率为 100W左右, 欧版和澳版可直接使用, 不过后两个 版本的主机在国内很少。由于"直播"是商家的利 润点, 所以一般老板会建议你买直插, 但是龙哥不 推荐购买所谓的"直插",这类直插一般质量较 次,有可能造成烧机,最好还是买个功率大于45W 的变压器,如果游戏店没货就去别地买,价格一般 在40-80元,这样可以最大限度避免烧机。如果要 玩D的话,改机就是必须的了,一般都是W Key, 别的配件看着买就行了。

右问题想要请数一下: NDS游戏《灵光守 护者》中弓系、铳系、二刀系、格斗系、 剑盾系的最强红装分别是什么?

(河南开封 童文吳) "昼强红装" 啊……这个问题可不好 回答。首先,在〈灵光守护者〉中、装 备品分为只有基本性能的普通道具,和 附加物品能力的魔法道具两种。魔法道 具附加的物品能力是随机的、所以即使武器同名 性能也会有不同。魔法道具以4种颜色分級 白色 为普通递具,只有基本性能 蓝色为魔法道具,有 附加能力、黄色为传说道具、附加强大能力 绿色 为遗迹道具,附加更为强水的能力,在色为远去 道具、附加固定能力。单从这个设定上来看,似乎 恒荣最差。高级"的,但实际你次下,由于继续可 能对此的物加能力会非常变态。也就是这真正是 强大的资格,其实是继续。也要的形型分型海湾部 很强,但是不是是强强,合理的形配才是是可 的。而且进一步冲,即使以从恒袭来讲,其数值 仍然不是养仓围空的,队以间度足位装御的"高 是一"。 是一"是"李"推荐现在的"新",是一个"是"等。 作为现在是一个"是"等。 作为现在是一个"是"等。 作为现在是一个"是"等。

Xbox360改机后会被Ban,是因为动了芯 片的缘故吗? 为什么不改机读不出盗版 碟? 有改机后上Live不被Ban的办法吗? 请龙哥一定回答。 (湖北執门 郭荆) 差不多,具体来讲是因为360改机器 要刷光驱的缘故。据微软官方解释,只 要字机右任何改动都可能被Ban, 包括B. 机、改风扇。所有的刷过机的360 (指可 以玩盗成的机器I登陆XBOX LIVE后都有可能被 Ban,被Ban后该机器将无法登陆Live,但不影响 单机使用。尽管只要改过的机上L VE就有可能被 Ban, 但并不代表一定就会被Ban, 有点拼RP的意 思。说白了8an机就是微软针对盗版用户的举措, 如果你通常都是玩单机游戏的话, Ban不Ban的就 无所谓了, 如果热衷于联网对战, 则最好再买 台不改机的360玩正城。不改机自然读不了盗版。 难道360生产出来就是为了给你玩态版的? 及理由 的, 对吧。没有, 改机还上L VE就 定得有被Ban



的觉悟

「如樂看到这个風面, 那么"恭喜"你被Ban了。

呼叫龙哥! 1667报道, 想请教几个问

题。1、PS平台FF8幽贯火车怎样得

到。2、《王国之心2+FM》最后的隐藏 动画怎么打出来呀 (是洛克萨斯他们与 X老头战斗的动画)3、你结婚了吗?4、2011年 高考题是什么? (四川西昌 许强) "1667", 有什么具故否? 我只知道 9527 笑1.1 魔火车喜欢铁 管、摩尔波鲁的触手和万能药改、只要 这三种道具每种持有6个,并使用所罗 门戒指,就可以召唤来魔火车。所罗门戒指正常 游戏是在要第 张盘到达エスタ之后, 去东南的 ティア ズボイント"(就是以后月之箱降落的 建筑物,中心处捡到。铁管(铁パイプ)的取得 方法很多、也很容易。最主要的方法就是在ティ ンパ 附近的怪物ウェンディゴタ上。无论是掉 落(限1-29级)还是偷取,都可得到。摩尔波鲁的 触手(モルボルの触手)取得方法非常困难, 簡单一



点的就是玩卡片基效,4个モルボル卡片才能变化 出 个触手 不填卡片游戏的话, 就只有从怪物 モルボル身上取得、该怪物的臭を攻击会は我方 产生大量不良状态,推荐有缎号后再会11.不 然会比较麻烦,实在打不过的话,也可以考虑偷 取、除至就逃離。至于モルボル的出现地点、如 果果用之目发生前,可以在工スタ平原上寻找。 出现儿童不高 如果是取得飞空艇之后,那么最 好的地点是严重岛和地狱岛。万能药改只能通过 GF "亚历山大"的药品等级提升能力用万能药精 制、药品等级提升能力需要先学会药品知识能力 之后才会出现。2、(王国之心2+FM)隐藏动画 的观看条件与所法难度有关, easy mode无隐藏 动画可看, standard mode需要蟋蟀记录和积末船 都100%然后通关, proud mode要求蟋蟀记录 100%然后通关 Critical mode完成"击破铠甲 "五破里・十二机关"、"完成十二蘑菇 任务"这,项即可观看 不过proud mode难度极 高、号称"自虚模式" 受到的伤害是普通模式 四倍以上, HP上限力STANDARD模式的 学。 可以看作是standard的8倍难度模式 3 运算 是生活作风调查么(笑)?4、2011年的设有. 2012的要不要?

亲爱的龙哥接受"阿川"我一个问题 吧! 1、生化4中里昂的黑色西萘怎么得 到? 2、芝加哥打字机又怎么得到? 3、 不知除了里昂的佣兵模式外如何开启其 他人的佣兵模式?

1、任意难度下将里昂和ADA模 式各打穿一次就能获得第一套隐藏 服装,即里昂的黑西服和ASHLEY的盔 甲。2、罗加哥打字机的入手条件是先 用通关一次。之后出现Ada模式,通关Ada模 式,在里昂的二周目读档开始的游戏中就可以 买到打字机了, Ada模式也是一样的。芝加哥 打字机就是无限子弹的机关枪,只不过是这把 无限子弹机关枪在射击的时候发出的声音好似 打字机的声音,所以被叫做芝加哥打字机。3、佣 兵權式是湧美后新增的、有4个主游戏里的场景供 玩家排战, 每个场景都有时间限制的, 游戏的规 则就是在限时以内杀最多的敌人且不能死、死了 就白打了。4个关卡分别是村庄、城堡、孤岛基地 和水上基地。游戏初期只能使用里昂一人,每个 地图打出4星以上就会出现另外4个人。最高可以 获得5星评价。

R4金手指軟件怎么才能做出金手指、每 次自己弄好新的金手指、放入卡中就是 看不到金手指选择的。

(广东郁南 王湖伟)

选择相应游戏, 如果是官方数据库 (_system 目录下的 "cheat dat" 文 件) 或用户数据库 (_system_目录下的 "usrcheat dat" 文件)含有该游戏的 金手指,下屏幕出现"金手指(Y)"按钮,用户 可以按Y键或点该按钮进入金手指设置界面。进 入后、上屏的顶行显示游戏名称。下屏的顶行显 示当前有多少会手指码被选定和总的可以选择的 金手指码数量、下屏底行显示当前金手指数据库 版本和制作日期。"选择所有"是在打开金手指 的情况下,选择所有的金手指码 "清除所有" 是清除选择所有的金手指码 "游戏打开/关闭" 控制本游戏的金手指开关, 左边的小框将显示当 前状态。"金手指打开/关闭"切换金手指开启。 "保存退出"按 右边的小框将显示当前状态 该按钮将保存当前修改并退出 "丢弃退出 是 不保存当前缘改并退出。如果同一个游戏既在官 方数据库中有金手指, 也在用户数据库中有金手



指,优先使用官方数据库中的金手指。对于想要 自己输入或是制作金升扬数据的现象,和还准备 了专用的金手指编辑器,玩家系加之后要保存成 为usrcheat datu没得和官方的数据库相思界,用户 给金手指义件也放在_system_文件关下,根据官 方说明sarcheat dat量多可以保存800个游戏,天 小规制名AMB以内。

我买的一台二手ids:, 外壳是idsi的, 开机后LOGO画面是中文显示, 可旋到主菜单上就变菜文了, 而且设置中, 没有中文选项, 看日文选项, 是不是投买到了搬新二手机?

还有这种事?如果是行货iDSL的话, 应该在开机后在上屏出现 "IQue DS" 的 LOGO、下屏肌出现"在您使用ique DS之 前、诸务必仔细阅读使用说明书"的字 样。我不清楚你说的"中文显示"是什么意思?首 先你得确定你那台机子符合上述条件。然后就是没有 在SLOT1插槽放入DSL卡的情况下开机,之后会进入 一个专门的界面,此时如果是 DSL的话,应该也有 中文提示。点击最下方的NDS小图标进入设置。选 择"扳手"形状的图标进入、选择"地球"图标就是 语言设置了。此界面一共有6种语言可供选择, IDSL 的话应该是在右下角有"中文"的字样,不是 DS。 的话则是在右下角为"日本语"的字样。你再按照上 述步骤确认是否操作正确。因为将二手DSL翻新后卖 的JS不是没有,但是将二手DSL套上IDS...的外壳实 就非常少见了, 毕竟行货机比水货机也费不了几块 钱、没必要特意如此做、除非是JS刚好只剩下 DSL 这个外壳了。但是用非行货机是无法做到开机...OGO 显示中文的啊,这 点可以肯定 绝对不可能 你确 定所谓的"中文显示"不是烧录卡的中文显示?

豪游楼特别版 新闻图片区



挑战智力的WI游戏(BOOM BLOX)。



采练设施、并计划于2010年开始运营。



美国玩家放出了标价高达5万美金的限定



战超任"褒真人有买下郑才是真"饭"

电子游戏数件、SO COOL 邮购地址:北京东区安外邮



■口袋迷(14) 定价198元 新 · 时间为广大玩家等上《口额妖器白金》的相应收
7 何时还有投與口號遊戏的深度唱吹。本期赐品连口號送神卷帽子。

四號送神卷帽子。

現就二歲一,貸注電詢买时向零售



Wil 反案的推發宣奏: 众多既实用又好玩的内容等你未 发现,然们攻ធ特别原则详细研究等情意内容看不过 来,推动力000位全路收集和数量到到玩游戏及众多工 具。企高:



局75值籍 发行部 邮编, 100011 联系电话: 010-64472177 每本另加挂号费3元

2008年季期NDS與應望場,全面补充器面积的格] 資 與及繳稅 全部100%全額內容絕完本分,DVD完盘 收裝100数以上的股與中文徵戏,及十数符章新必备 ERTA.



■口袋迷(13) 定价198元(豪华版29.8元) 广大口接进期得已久的《口接进13》来载·本期报心 这 版为特献双层封窗,股远NDS支机也属包、口装置 舞动物框等。四格澄集特殊、08联场能主题折磨等箱



■NDS终极奥技 定价.19.8元 为广大NDS玩家课细介绍各种软件使用方法和技 巧,主机和周边战党和购买推荐。NDS发售至今 200多数优秀作品推荐、附进买用威值DVD。



■掌机迷2008年第1期 定价98元 本期绘大家带来了最终幻想纷争、大蛇无 双魔王再稿、心之传说等游戏的完全攻略 特精给大家讲述了掌机界的种种怪谈。



■SO COOL 2009年第(1)期 定价15元 录册本职封面人是人气超群的阿信,青春功感。09 年的第1期当然给你不一样的感受 年底各大品牌的 前年产品令你应换不暇。还有各种资讯也闪亮玻场。



■口袋迷精华杰2 定价:24.80元 口級連鎖賽大學又來了: 本次龍台第六至第十幅的機 本內等,全國重新維護修订,重新停取制作,維对全 新效果,另有頁页以上全新內容收录,口級近不能變 过的收開室典。

N/1/2/2001	
THE RESERVE AND A PARTY OF THE	· 9.80%
OCB (6 - 7余円)	* 15.00%
ル子※下・縦板道	4.447.
000位第1-18期	
000年第1-18級	
000年第18期	9.0070
	9.8070
幼膨新势力	
3. 位、位、65、69、70、77期(其它已复形)	
2、66、71県DVD景华板(其它已售完)	15.00元
SD COOLi機能	
阿装、多根 00年1-12前 位 5. 1 3 期巴黎	
007年1、3-12期	15元
008年1~12期	15%
000年1期	16元
155-914	19.8%
	19 870
的5标准常机典職2008時程版	
Vii助力	1870
京还13普通版·泰年版	19 8\28 8
7 获进12 曾通版	19.8元
SP终极奏技 修订取短新知印	19.8元
(禁止11普通斯	19 8528 8
2袋地開华水2	24 832
/DS持續異技	19.8%

日発的無力 日装板骨+側甲配金×1件 日装物調査 小州

8,416,475

Softing傳統的方面件/个人(年代) 遊戏的設计与开发(平衡)建築6年的

你希望找个会玩游戏的女友或男友吗?

当然 22不善言詩。 对于没有共同语言 9人。 会腹痛他(她)一些天而不说一句话。会玩意 **建約活就有共同语言了**。

七龍、你还真行。这个问题的是上来。 是办一个领债外绍所吗? 搜当然不是了。以 一定要找一个会动游戏的女友。当年不会也要 "纯银金,这都是我的运输回标。"

有可靠的诺当然希望有个众反游戏的 女朋友。可以一些玩游戏,看她玩像是一种 等概,都的时间有它高效的人步游戏主 机,连军子在有创步,这说我的第一个 女女孩子——包里没有客机,后来是 们分字了,是最级上了一个玩吟吟的 教统,图的了1000段;2000、他们一起 次凑茶——起版指人,而我还是没有零机,既 从

然后两着你的前支衣说: "你可以没什么 大了的,我现在有大P了!"

『大家开赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!

本用大店和死也则要本书的改复的改强, 基从两页智观就了一页。但选型的全员卡井 不会怎么减少。因为美全对大家的文字进行 "是是"。 "我们是","大利"。"和青、如 连有一页游戏的问题的 不过风水不可坚实,还是"""""" 这里七层极是所有电效的"是效"""" 一种心知道的另一样,"游","有不同" "可以本解极们的第一个"选择"。"可定 起来,现代不知的符举话题。"

你是喜欢日式还是欧姜游戏?

表高次日式游戏的精美,以及细腻的 人物选图。而来去游戏神神教教和宣 接来这的参与如果是我很做改造。 有缺一不同。——江宁新常拳岳 七期图 夏以荣 东西方从的非吴功 的中是现象。 从即是的银棒 但在欧某人眼里 反而宽海不怎么样 传被和文化等符 等数算美丽的女子化

当然是日式的, 欧美游戏中也有好游 戏啊, 《战神》、《横行霸道》, 但 我讨厌欧美式的射击游戏。

——江苏常州 俞杰宝 七曜團口味问题 改美人还觉得大多 数日以肝G索然无味 上个月歌美射击 游戏集体爆发 抵抗/ 战争机器/2 使 命召骚5等席卷业界 估计你上个月没 什么游戏可玩 阿阿。

当然是东方人做的游戏,美国佬的游戏感觉玩鲁无聊,剧情别扭。还是日式游戏好,像无双、天体、FF等等、真是既玩得来又看得懂。

日式游戏绝对比欧美游戏好玩,原因 是多方面的、最简单的原因就是欧美 游戏菜单选择有拖赞现象,日式游戏 经对流畅,画面表现力极迷、特别是 SQUARE和GAPCOM。

四川西昌 许强 七曜■这个 这个 白 美游戏可 以说是各有千秋 对某种有偏爱也是 正常的 不过因为游戏乘单选择有能 傻现象 拿这个来作为主要原因也太 片面了。

个人还是比较喜欢日式游戏, 假对歌 美游戏也不讨厌, 战神这样的神作, 当然也体验过了。

——上海金山 徐雨冬 七曜團 这位的同学的现点,基本代表 了製圖大部分的选择 因为东西方游 沒文化和制作理念的差异 东嘉化的 游戏量然更容易被国人所接受

日式游戏,它比较符合东方人的审美 原、不管是单位是解答,丰富游戏 情和可远性,都比欧美好。欧美游戏 倾置灰游吃精,日式游戏编矩即光风 柱。
——北股份末次 九七曜團徐今度庆茗。长序市的灰暗 和阳光层型为你还分子专生阶段 步士深。灰美游戏的世界异和故事音 景都比较级人化一些。而很多日式游 戏的和年标准的

谈谈你对PSP3000的看法

離視PSP3000!(因为我有PSP2000), 星然完美、但我总不能再买3000吧! 汗----哈哈! 没关系! 诅咒PSP3000 永远破解不了!

我觉得PSP3000在硬件方面的提升是 有目共略的,但其游戏性方面的提升 不如NDSI,或许这就是PSP3000发售 以后销量不佳的原因。

一級江紹兴 何嘉宁 七曜關本身PSP 是牽机 放棄後件的 問提升也不会有什么飞跃 PSP和DDS 本来比的數不是性能、而且PSP代借其 多媒体功能 在多个领域拥有销售市场 ISB的积限功能也有这种倾向 但 限于本身机能所限 还是没什么大期 待可言。

改进都还不错,手感更佳,屏幕更 清晰·····我更关心的是电池容量方 面·······能打更久那就完美了。

一重庆沙坪坝区 傳航 七曜■其实感觉P\$P3000的上市只是针 对新用户 就是那些还没有人PSP的 玩家 因为放进的地方都是定门面工 天。电池方面发告诉你一个分法 我 去年春节回家的时候 因为肩负攻略 任务 所以在火生上还打空 半夜设 电的时候 跋庚上 块备用电池 和平 机一样处理数行。

我比较持保留态度,毕竟PSP2000发 售仅一年就发售3000,或许PSP4000 也会很快并且改动更明显。

甘肃兰州周南 七曜縣推出新型号是所有硬件商的经 精手段 无可厚北,PSP已经定型 如 果期持它会有大飞级的话 只能等PSPZ 了 而且就算PSP2上市了 PSP还会不 新的推出新型号 将取剩余价值是厂 商金、项看就像PS2到现在还 在推出新型号

哪,PSP3000的改勒虽然不是很大,但 已经很强大了,要知道NDSI的那个录音 才10秒,我一句歌词还没喝完呢。

一新國克拉玛依 依結構 七曜圖054加的功能就現在来看 其实 很鸡助 但不知道以后会不会推出例 结图体下蒙 还有对成新功能的专用 游戏 当然 些游戏的素质不会很 局、P9300和D3. 格尼扩展型 本限部 是翻新玩家的钱 小人蒂是3000还是 05 都不推进购买。

『纷争』神速攻略·混沌之卷

英勇(BRAVE) 攻击与HP攻击

本作为了体现角色的个性、撕放中自名角色图料,其目的精明技术和之系统。而 游众中存在 个美丽的条册旗,这些特有技术的事业是在现在是有关实现的 的结构可能和知识数别。 着先只是为女性、果两旗或个人抵达细密则要,这个数 值几乎是可以当作攻击力及看传,当这功态但是非可即将可以命中也处土地。或可能 来再通此举由以的规划的封锁的统命中以对于分工中可以来。现象的批论来两道者是不 即场本故被"或是是",只要或"对此来两道"作为对于毛质场高。 为一页。



本作的战斗基本 仮避就是要以補助接合則 英男值,提高数值后再模当HP联合 市 英勇信任可以在战斗中通过破坏场地中 的旅貨物等年段得到的加。

英勇傲是矛也是是 玩家一定要尽 量保证不能被对于"存某身情"打完、否则 进入破防状态、减会陷入绝境。英勇与

活用防御、回避和锁定至关重要

在发动转变的形成成的中部、全自创起为"信息特殊"、治的专业与对这样 使价值的效应中攻击。结构健然物。动而为又要在分对系统双本的针线下下。 的选键程则提供,战斗中场效应转进一场侧与后进。 弗里特可的运转要放在也能 用热端发展测度。 另外场上的销售中心及接接上去,让中心被称各种特性会改变 觉起。有着这些影响上的销售由度也是本体的一大特征。是于这个场化的结构也有 5 与他们是很多的态息。另外,各个中核。 [@] 现在还是更多多文本

△總能够上端坡著在建筑物上行动, 迄点 对于躲避敌人攻击非常重要, 要尽量多用 来与敌人制旋。按用-△馈能够迅速投近对 手, 而按L键能锁定对手, 这点对于战斗 也相当重要, 在锁定拔為再按、增效等解 除锁定。L+F键则是滤池。



·发逆转的EX终结技



在成年憑面中,位于墨丽墨內內的轉 水粉计或是CX槽。只要在實兩戶戶劃 光粉、或是文本形成也。CX模式交影可 EX檔定、这是要消耗EX槽的能量。这样 未不仅多提力角色的能力,及內也会是卡 回复。EX槽在以命中时或理解转变 員之包被会上升。另外发动时全限量角色

不同而获得移动速度提升至因有效率。并且角色相式也会融之变化,通点能力类端度 提升,有效式点结带也全容物更广。在12%或中发动补收品 — 超电单检查量系统 在这时域或和排冷中域心,发布以效率、设备接触一步坚韧的12%的基础。 中,系统会提小证现标为"Exte"。"01/26。 疾得以您会专任规 大风上升,交通会 中,系统会提小证现标为"Exte"。10/26。 疾得以您会专任规 大风上升,交通会 中,原统。10/26年以来中低会会的"服务对发动"Exter 斯索教 医后位现 经共享帐



最後知知 (住島王) 比如 "たたかう(战斗)" 対抗疾病或治, "ひつさつ を 系)" 理証HP次治, 相当人性化。

在本作中,除了普通的助作战斗。外,还可以通过"指令战斗"

采用这个方式的话,就算是不擅长动作游戏的人,也可以借由从菜单来选择指令的方

式,随心所欲地操作角色作战,不过AI的移动控制的很差,并不推荐。当通关后的奖

切換为 "コマンドバトル"。这些指令对于系列的核心玩家来说,都是非常眼蛛的。

充满了《报序幻想》的风格 依赖状况来选择合适的指令战斗 真竖回门的真正的

助点数到述 定激数后升启。然后在"オプション 菜羊中氐中 バトルモト

i	主用	巴取蚀	专用政命性肥胖决:
١	施名	RH .	性能
1		ハ・ハリアノソコ	点 1.63 ハトル Roath ダメンカット・・
		ワイルトロ・ス	: · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	布尔士	オニオンソート	次当 468 パトル中のBRV+409% BRV基本機への計算す。30%
	tt m	ライトブリンカ	ス 1 元元 〒 1ダメ ジャ20" ハラティンド GL
	* E.	トルガンのと	双点为=00 /5 / AF 18BRV+40 % LL K+3
	ध अर	マティンの%	マナ -6* 8H +60 EXモ トキョ -4 ・13アテ 公里+20代
	4 學問	フェンリル	- 次市力+60 物理ダメ シ+20% 市中BM・ダメ シ+20%
	8	ライオンハ と	スさナー(ペ ハトルペトBのいの) ハフオ スセ収置×20%
•	5.7	オズマの欠日	次立 11×67 パトル开始EX+25% 点点BRVダメージ+20%
	2.6	ワ ルトチャンピオン	スマ 163 BM 10 [17 オカイ第-20% 日原チャ ノバジオ・
	. 43	ギガントアクス	次市り270、DEF 2 液次HPダメ ノムロル ダメーノ+10%
	9	マティウスのミギ	カスヤーGE HFF+107 DEF: 道であれ >+20か / >エ本 女選+50
	馬之云	水気の場	カミカ+67 BRV+40、EXモトド回×40% 現法ダメ ジェ 5%
ı	2 0	ゼロムスの主張	カーカット HF+307 DEF: 電点ダメ メ+201, ホコHPダメ メ+301
۱	2年由町	エヌオ の以	次立 1-67 BRV+40 EXモトドロー40% 魔点カウンタ カ+20%
	2.4	で見た物	かか 1:66 DEFA2 EX 3ア 伝は狙+10% EX 3ア 、 (がほアソプ
	CARE	お其の元使	表面力×69 EXフォ ス管依定度+5m パトル目対fX+ 6%

在光的引导下向混沌进军!

分割或与时间实験系统 首先是为玩家为自己起名字。 注意。虽然之后可以再次对名字进行

條改, 但金对奖励系统产生影响, 所 以最开始就请用自己最喜欢的名字 系统一开始会自动用玩家在PSP里的名 字作为默认姓名。之后就会让玩家选 一扇内,你玩游戏最多的一次是早 期几、是用的七曜日来表示的。当玩 家选择后,在PSP设定时间模对应的省 天进行本作就会有额外的奖励。具体 奖励在主募单按□错亲查看, 大概有 获得EXP值、AP值。GIL值、PP值的加 成、月 是第一、火; 星第二、水; **原期**三、末、星線四、金、星期五、 差期六:日: 是期日, 而在读盘 画面中则会出现系列传统的吉祥物 陆行鸟,它还会出现在玩家的状态基 单右下角,这里的能行鸟会随着游戏

的进度而慢慢前进、当到达途中画面

赛里示的宝物上时 就修获得改量物

故事模式流程解读

的作品先来进行游戏,

故事模式是本作的主打模式

开始玩家必须先完成序章。这是强制

进行的,可以视为游戏的教学关卡。通

讨之后就会正式进入游戏的故事模式

这里可以直接以F1-FF10的第一主角

来进行游戏,也就是正篇分为了10个

大奎节、玩家可以脑套选择自己喜欢

每个大事取父办55个小事节,其一章医一类必然有影作中的前数IDSS 守护、将真由被戴克克克斯毒节。本 次将UBF只常期的关于——"自命"。 次将UBF只需用的关于一、"自命"。 题 ... 画面左上旁是本次越斗中,无家 的行动点数 (Gestry Prista)。这 这不是像战棋游戏男样,一档第一步 约,只要没有国际,玩事可以直接的 对媒体之格而争走过去。



《行动点性重新影响过关评价、不 《作品》并不 《特殊》,他们上会有一个情句,一 概念是黑红色的。被称为"混沌之情 印",只见反意。如于"生世过关"。 不过等些关大会户真状的物可 是"调和之情印",同样也是过关标 志。只不过数关的8055会是光明阵营 的补工而已



和宝物。 在兵通常被最强他的,还有加上有限的。 然晚有子强化型从 加上有限的。 就像有子强化或似于 无限原对中的用头化定等。 与他们实 子就分开口种,周围有者多样。 严能 子就分开口种,周围有者多样。 严能 参与等等。 而已经决计划是记录的 也是他用等功效可以取得。 不过一般 的好评东西都会并加, 英光消之 一定条件用了能解。

在战场上,墨面的右上角。有技 能可选,这相当于"地图武器",可 以直接消费选定员标的时,也可以为 由三二十



只要不是单十块态。就可以PM 格多事类,这可以PM 特多事本,是平型更加定量的特性。 是全省著人物等是上升获和中的主意。 存是不是是一开始角色的因此需要 不是并允易的的因此需要 不更是的,你可以针对不同价值未来 本光是将在系的技术图。 就会与现代的技术图。 就会与现代的技术图。 就会与现代的技术图。 就会与现代的技术图。 就会与现代的



而装备和饰品也是游戏的重要组 成都分。装备除了攻击力变化外,还 带有各种攻击效果,这点很关键,共 分为武器、护手、头盔指他甲,而饰 品则可以最多同时被备9个,都有着各 种辅助技能,不过部分饰品是会简机 损坏外的,说明上写的很清楚。



还有一种就是连续按, 系统部分 讲过,本作中"英勇值"这个参数很 重要,直接决定着战局成败,它既是 矛又是病, 如果不先提高英勇俯放无 法伤害到对手, 伊如果基质值被对手 打完、自身的护盾就会被破除、这样 一来很可能被对手一击死。也就是说。 快速用连续技将对手的英勇值耗完是 战斗的重点。当玩家一套招式连击中 对手后会出现追击指令提示 麓是按 × 律、当及財输入成功后、於零立刻 被□雠或○雠来实现追击, 只要按键 正确,是可以实现连续迫击的。这点 必须掌握。在高难度下,故人可不会 传待在那被玩家故, 他们会受身来经 **登玩家的途击。同样玩家在被对手追** 市財也可以通过按×參樂率理受學反 击。玩家经常会看见战斗中,两方你 来我往的进行受身和追击。这也是本 你藏斗的一个必须掌握原则。



战术心得! 召唤兽能逆转战

了解中级在与美观以五小的次系。这是本片系统的 结。因分,角色动作本身有实并不复夺,另外。和要 级扩张周用上级特取近,样 《母帝也是本件的重 要故》与现,是每以后,接几一切确定如,他的在每 林战上中风格型中一次,不过却一处到于领来通己 与对于的美勇值。或是越机变动。同僚被通入了方势, 也可能因为使用了石块岛市级排战局。要在女社还 参与官僚自己等途影響化在从上程本来。

卡奥斯阵营没有故事模式!

本作的尚戏模式,包共分为故事模式,依其对为故事模式,体质为故模式。卡片游戏模式的通讯 对战模或即引,另处在有精助能等多种资料鉴赏模式,故事模式可以多限目进行,在通关一大店会出现专用的模裁角色。而且还在关卡中设计了债务DP奖励,如果玩等编用的角色等极不够,可能任初必高效

不到,所以可以在提升角色等级后率 1 同大游戏模式想要全部开启的话 需要将 难战。当把故事模式的所有关末全部通 故事模式 包括隐藏关末全部打造。 尼、就会出现真 "结局,要说明的是 未與斯路當的角色是 全有故事模式的,但



FX修结技 ソウルオブカオス 巨 大剑的激震攻击,发动后连按〇 徽能増加气力、使得地动し器。 虽然他的移动速度很慢, 但能够 借由快速的攻击缓窜来弥补、所 以问题不大,而且可以可以精紊改 变形状来攻击。发动FX模式时 具 有不会被手攻击打成硬重的特性 因此拥有可以强行进入EX爆发的 优点。他是卡奥斯阵营故事的核 ...人物。



EX绕结技 炉对支配、借用磨物之 力, 支配对手的精神力。在攻击 前输入正确的提示能够吸收敌人 的HP、发动HP攻击时,能将对敌 人造成的伤害转化为自己的HP。 一个技术型角色,操作比较另类。 会使用到外利效的器,这种令人 非常烦恼的战法,这却与他非常 惹人灰恶的个性相当搭配。不过 算是由示容操作,所以是很强的。 重点要活用地形来战斗。



暗黒之云 暗黒の云

EX終结枝 超波动炮,战力全开 施展令人地望超威力或动地。按了 继来第月、当能量达到120%时、 瞬间放开。可以用HP攻击取消其 他攻击。

这是 个瓷制型角色,能使用触 车攻击, 通过按键时间能使技能 发生专化, 徐使用魔法来攻击。 EX模式发动后, 就能使用原作中 终结技——超皮动炮。从战4胜 利后的姿势能看到她的妖艳。



高贝萨ョルベーザ

EX终结技 双月、施展出强大的魔 法, 召唤照龙攻击敌人。需要左 右两个槽中同时输入正确的指令 按日+□馈,一击就可以将敌人打

成破除状态。 他的特殊能力是其他所有角色都没 省的,可见制作人对他的优待。能 够同时使出近距离攻击和远距离 攻击、因为他能瞬间移动。用瞬 自移动效能轻易实现远近距离的 双重攻击。



サ京原連斯

EX終结技 宇宙の法則が 乱れる 操纵宇宙中次元空间的"无"之 力攻击。按住〇键蓄力, 当时数 值至0的时候放开。 可以进行空中冲刺、具有名为磁

场转换的瞬间跳跃能力,以防御 后的反击技而得意,即使不移动 也能进行战斗。若能好好活用4种 防御、就能格挡住全部攻击,是 个当身技型角色对操作的要求相 当高。



本大卡 クフカ

EX終結技 裁きの光、売級召喚末、 超强魔法的惊天 击 在空中按 ×镘可以自由控制移动,并且可 以改变魔法的运动轨迹。

原作中较许的魔法师 因为魔法 轨道会有两个阶段变化、在与玩 象对决时会显现出效果。EX模式 下不规则的轨道则会有一个阶段 变化,能让对手更加烦恼。是一 名在与玩家交战时, 才更能彰显 其影响结下的负令.



萨菲罗斯

EX終結技 ス-パ-ノヴァ、原作 中的终结技量高, 连续的魔法轰 击 连接〇键成力上升,在空中 按×键可以自由控制移动, 技R+ 1键 发动"。无天使" 命中 后对手的英勇值变为1。

他的特征在干"无影创"这种高 速斩击,并不只是行动动作速度 快雨已、而且招式的起手速度也 很快, 加上武器的攻击范围 1 商 广、动作同样华丽。



阿尔迪米西娅

EX悠结技 时间压缩、同样是原作 中的终结技, 强力的魔法毒击 能量槽里对应着按○键,按R+□ 键、发动"时之咒缚" 让对手

定时间内无法行动。 模纵魔女有种玩船击游戏的感觉 她拥有骑士的剑、弓箭、斧头以 结合魔法攻击。老是被对手近身 紧逼就会战斗的很辛苦,要与对 手拉开距离来周旋, HP攻击是由 冲击波等原作招式改编而成。



库加 クジャ

FX体结結 ラストレクイエム 影 后的镇魂曲, 强力的连续魔法发 射 连按○键攻击回数上升,以 浮游形态移动, 并且跳跃、落 F、着地、浮游时会自动发动圣 光或核融术。

库加的特征在于具有惯性的独特 孚游感觉, 如果从核融水连续接 到核酸末 以相同系统的魔法来 进行连续攻击的话, 伤害值就会 变得很高。



EX終結技 キング・オブ・ザ・ブリ ッツ、 変身为原作中BOSS形态, 战斗力大幅度提升。当游标移动 到能量槽的中央时按○键、按中 后威力上升。即使起手式攻击设 有命中敌人、也能形成连击。 这是 个格斗型角色, 他是本作 中唯 个会讨伸出连绵不绝招 式的角色, 拥有强大的破坏力,











EX终结技 オ バ ソウル, 发动 闪光般的犀利攻击, 连续攻击放 人。发动后核提示,控制方向键 "上、下、左、右" 未输入 同 时带有防御力上升的效果。还能 反弹敌人的磨法, 在进行连续政 も时,会出现光之创辅助攻击。 使用剑和盾作为武器,有很多实 用,而且又非常均衡的技能, 攻防两面都很优秀, 相当容易上 手,又很强。



菲利欧尼尔

EX終結核 ファービッドプレイザ -, 使用全部武器, 依次对敌人进 行连续攻击。发动后在攻击前输入 正确的提示能够吸收敌人的HP 发动HP攻击时,能将对敌人造成 的伤害转化为自己的HP。 他在本作中能使用原作中的8种武

器--长剑、镫剑、斧头、枪 杖 弓箭、盾、空手。擅长于地 而战,相对而宣变中战就有些美 手,是个偏重陆战型角色。



EX蜂结技 にんじゅつ. 忍者模式 87. 巨大手型剑攻击、需要菜单中 号後しゅりけん だいまほう、愛 者模式时, 强力魔法一击, 需要 在英单中寻找水 リ

速度型角色.回避力高。有很多 迅猛的客快攻击, 是个容易上手 的角色、只不过攻击范围有限。 在剧情方面则是有相当具有攻击性 的事件。性格上却很有幽默感,但 并不会让人感到讨厌。



寒西尔 セシル

EX終結技 ダブルフェイズ、光与 暗交织出的合力攻击, 给予敌人 巨大伤害 需要左右两个槽中同 时输入正确的指令, 攻击力提升 为通常状态的15倍。按R+□键。 可以进行瞬移。

在原作中无法从圣骑十再转即问 **塞骑士**,但本作中却可以让两个 助业自由切换, 方法为 使用地 面HP攻击时为黑骑士 而使出空 中HP攻击则会切换为圣骑士。



EX終結技 魔法到二刀克みだれ うち、集結全部同伴的力量(武 器)、使出强力一击!发动后依 欠按方向键"上下、左、右" 来输入、按B+口键、发动HPI发告 时, 如果等级与对手相同, 那么 裁力上升。

本作最有特色的角色, 或者说是 最没有特色和平庸的角色。可以 模仿所有其他角色技能, 可以用 各角色的多种技能进行连击。



EX終結技 ライオットソード、双 手同时发动无数的真空刃将敌人 断發 发动后将左键和〇键同时 游技、威力上升, 在空中投×键 可以自由控制移动,并且按O键 和□排可以连续发动魔法。

她远近距离都是用魔法来攻击。 效果会随着箭力时间产生变化的 魔法终极火焰术相当强。如果蓄 力时间短感觉就像是快速的散弹



EX終結接 纽奈武神斯斯, 怒毒般 的连续攻击,最强的终结技,连 按○键成力上升, 然后可以一击 破防, HP值越高攻击力越高。 角色浅谈 克劳德的人气在整个 系列中也是属一属二的。在本作 中、他的单击伤寒输出非常高。 质作中的核式也都照搬到本作中 。因为在FF7本传中支劳德的武器 批赏单调、所以在水作中采用的 FAC里的告型。



EX總鑄技 连续包 与原作中同名 的终结技,发动后在能量槽里对 应处连续技R键,最多8次,武器 进化为狮子心、攻击范围变广。 近身攻击中拥有很多连续技、是 一名很正统的角色。在武器和终 结技都忠实的是现出原作。EX状 心爆发后就会使出"连续斩"、 武器会自动转换成为最强武器" 狮子心",并且还会有弹壳小枪 刃中飞出来。



齐丹 ジタン

EX終結技 リバースガイア、速度 大幅度提升、以压倒性的优势连 缩攻击敌人。发动后连接○链攻击 回数上升, 并且能够空中连续+段 跳, 原着着落点缝跃后无敌。 整个游戏角色中。跳跃力最强的 一位, 很好的實现了他在原作中 攻击次数很多的感觉。灵活、闪 避力强是他的优势。他的战斗优 势财是空战, EX技状态时, 也重

现了原作中的怒气升华 很棒





ツツ 与原作 样、连续攻击后 用闪电球统予敌人致命 市 当消 标移动到能量槽的中央附接口键。 按中后成为上升。带有自动加速 效果, HP值越高攻击力越高。 借由良好的运动神经在战斗 攻 **东力和途府都非常植** 不仅是折 战得意,在他运动中的游击战也 很强。HP攻击中有很多与原作相 同的必杀技。



被继发魔王编织的诅咒,在荆棘森林之中埋藏。 Bandai Namco Games的传说系列 今年最后 部大作 心灵传说, 延期 周在12月18日发售, 分为动曲与CG两个 版本,由10年前为传说系列献声的著名 组合DEEN的新欧 永远的明天 作为游

戏的主题歌。在玩家耳边响起,传说系 列的资深物性(1)听了之后都会感到不少 说实话、玩惯了传说系列的人对于

的"白细"在日本也是比较有名气的。

他们制作的CG人物形象中规中矩、不过

在这个游戏里的表现似乎显得呆板了一

CG版的人设与过场画面恐怕不太容易适 应,毕竟传说不是FF,负责制作3D动画



些。从游戏宣布制作CG级那天开始。 少传说饭们就表示反对。游戏上市之后 动画版与CG版的销量比例似乎也说明了 之 声 笑 。不过在游戏更而、除了 **过场动画之外**。两个版本的游戏内容是 夏区别的 无论选择哪个版本进行游戏 都可以,当然动画版更值得推荐,

□文/数子

SECRETAR OF SEC.	本刊译名 · 以传说			2008, 12, 18	
Charles La	用色叶布	NBG	6650 B ×	19	
Acres 1 de	专耶	174	2Gb	# # 5	
			1 1		









○◎开端◎○

在荆棘森林中沉睡的公主做着千年之梦 她的长发像宝石般碧绿 脸颊如同玫瑰色的水晶 在荆棘森林中沉睡的公主长眠不醒的悲哀囚徒 被红发魔玉编织的的恶毒的怨念诅咒 在荆棘森林的深处 一直沉浸在梦中 世界在梦中见到的景象里消失 坠落的黑色月亮 崩溃的白色月亮 拖在梦中祈愿 遺受魔物吞噬 珍珠般的泪滴四散碎落 在荆棘森林中沉睡的公主被包裹在刺丛中

这首预言诗在世界上流传了很多年。吟唱这首 诗的,是一个身穿红衣的魔法使者。她在追赶一 对兄妹,琥珀和她的哥哥翡翠(一个大男人起这个名 字 9 份 得怪怪的 , 。魔法师追赶他们, 是因为"那个 女子'就替伏在琥珀的心中。就在他们二人被逼到悬崖 边缘的时候,琥珀带着哥哥一起纵身投向汹涌的海浪。 那个寬法师没有抓住他们,但是。他们跑不掉的

直到恶梦出现 直到勇者将恶梦阻止……

独 从后,你们们的小 方



镜头转到海 边渔村希布尔, 我们的故事就从 这里开始。主人 公卒格被爷爷车 摩特一類異領打 殿,开始日复 日於锻炼。突然

有人通知爷爷说附近有个人家的女儿得了心病, 向 对美女来者不拒的爷爷 话不说就给人看病去了(色 杂头), 倒霜的辛格只能留守在家。没事就出门 转转吧,结果辛格在海边发现了两具 啊不,是两 个被冲上岸的活人, 正是前 天晚上跳海逃生的那对 兄妹。好心的辛格想给琥珀做人工呼吸,不料这个少 女闘実之后立刻把他当所色狼鳥了一類。早晨風起床 就挨了两顿打的辛格听说他们两个是来找塞库特的, 就把他们带到了家里。

不过爷爷还没回来,琥珀想借一件SOMA(也就 是武器),于是辛格带他们到了村子北边的山上,那 里封印着辛格的母帝用过的武器。三人则别拿到那只 杖、那个红衣魔法师就迫来了。以辛格的实力是无法与 她对抗的,在这千钧一发之刻,及时赶来的爷爷帮辛格 指住了攻击、自己身负重伤、琥珀也失去了意识。辛格 他们只好先进回了京里。为了帮助琥珀摆脱精神的痛 苦、辛格使用心灵链接、进入了她的内心世界。

人的内心世界就像迷宫一样。辛格在迷宫深处找 到了藏在琥珀心中的"那个女子" ---- 利琪亚。辛格 以为她也是心魔, 冒冒失失地出了手, 结果因为无法 控制SOMA的力量而被强行弹了出来。琥珀的心灵之 花从体内钻出突破天际、变成无数碎片(スピルン) 散落在各地。当辛格与翡翠注意到的时候,琥珀已经 变成了没有感情的三无少女(精神分裂了~~),只 有善良之心的碎片留在排身上。与此同时、伤重不治 的爷爷告诉辛格必须把琥珀的散落掉的心灵碎片找回 来。老头交代了几句遗言之后就撒手西去了。辛格在 翡翠的帮助下安葬了爷爷,与这对落难兄妹 起踏上 了寻找心灵碎片的旅程。

州如1、文档 与原图。行

琥珀的心灵碎片散落在世界各地、现在只能靠她

的反应来寻找最近的碎片。三人来到了沿河之街丘诺 斯 (キュノス),在这里他们看到一位荷姐正在遭受 不良大权的欺负,于是上前相助。得救的御姐原来是 专门绘人送货的, 独自背着足有 晦重的行李走記路来 而不改色、看来刚才根本不用帮她 这位名叫伊内斯的

美人还兼职卖 | SOMA武器。教 妹心切的翡翠以 自己的人生作为 担保、从她那里 得到了双弩弓的 装备, 正式加入 了队伍。



这里的天文学家尤克里斯最近得了病,应该是受 到碎片的影响。辛格等人从他的助手那里得到情报之 后, 立即前往镇子西边的拉格斯钟乳洞。在洞中可以 找到不少好东西,天文学家就在地下三层那里。他心 中的恐惧正是碎片造成的、辛格和翡翠立刻潜入他的 内心、在迷宫深处有一只巨大甲虫,干掉它之后就能 拿研究物的碎片了。

好不容易找回 块碎片,但是琥珀在恢复了感情 之后变得极其胆小, 见什么都怕。看来只找回一部 分情感是治不好精神分裂的。大家送天文学家回去 之后,带着由三无少女变成胆小鬼的琥珀继续寻找其 他碎片的下落。

强制器制的PMIC商

众人离开丘诺斯的时候又碰到了御姐伊内斯, 从 绝那里得到了连念石,作用是在存档点可以选择进入 以前通过的心灵迷宫进行冒险。随后大家 直向南前 进,在半路休息的时候遇到了偷袭的怪物,幸好 个 使用SOMA的少年骑士路过救了众人。这个少年是教 会骑士团的卡尔塞多尼, 似乎很看不起辛格他们。如 此狂妄的家伙不理他也罢,众人继续前进来到了交易 之街汉泽拉,遇到了萝莉而孔的少女画家贝利霖,她 也会使用SOMA。这里的人们都疑心重量,似乎也是 受到碎片的影响。

辛格等人受到这里商会首领陈大人(貌似是个中 国人)的邀请,担任护卫工作。还没等他们答应下 来、超龄萝莉贝利露突然冒了出来、告诉大家说陈大 人名初就是用这个手段骗了她,毁了他的宣廷高家之 梦。陈大人则指责贝利露是因为开小差打盹导致货物 被强盗劫走的。由于疑心,双方的误解不能消除。大 家找到贝利露、发觉她身上果然有碎片的反应、于是 立刻进入她的内心世界。在心灵进宫里有黑白2个贝利 露(这个少女的内心还蛮复杂的 - -),依旧不相信 大家。辛格和翡翠无奈之余只好在迷宫深处消灭了心 魔,取回了疑心的碎片。

当辛格他们回到旅店的时候, 琥珀却不见了。在 这里住宿的一个女子留下了一封信,落款是结晶骑士 团的贝利多特, 她绑架了琥珀, 让他们拿碎片到古利 细山顶来交换。这时贝利霖也加入了队伍、三人来 到了这座因为地震而不断塌方的山上

上, 有的地方需要将石头推下去才能 开出新路。两人七绕八绕来到山顶, 贝利多特和琥珀果然在那里。语不投 机的双方大战一场、贝利多特双拳 堆敌六手, 只好饮恨而去。琥珀得 到了疑心的碎片,这时又地震了, 她被困在断崖的另一侧。辛格冒着

生命危险带琥珀跳了过来。琥珀对辛格的感激使疑心 的碎片转化成了信赖的碎片,感情这东西真是很难提 推诱的, 不是吗。

大家问到交易之街的时候 切已经问复正常

7。琥珀的碎片又有反应。这次目标是帝都。但是这 里到帝都路途濕远。大家必须到南边的贝迪罗特港坐 船。贝利露脱离队伍之后又在港口与大家相遇,正式 加入。大家乘船来到了西部欧德麦因港,一直朝东南 走,来到了温泉之乡古断,这里是休养的好地方。贝 利露和琥珀一到这里就被顽皮的小孩撞到水中,琥珀 居然旁若无人地打算脱掉湿了的衣服 顺来她的羞 耻心还没有恢复,还好及时被拦了下来,否则这个游 戏绝对不会是全年龄的了(笑)。

驶的和贝利 羅到溫泉浴池里更衣顺便泡澡,而辛 格却打听到结晶骑士团的人也在这里。如果贝利多特 遇到她们的话 不详的预感果然应验了。辛格腊子 也不走便冲进浴场想帮助琥珀与贝利露二人,结果自 然可想而知。前一分钟还是敌人的三个女子看见男人 闻进来自然是尖叫+同仇敌忾,将辛格暴打一顿扔了出 来。从此之后辛格的色猿帽子是跑不掉了,传说史上 最倒霉的主角估计就是他了吧

54名中的 出现的原则

结晶骑士团的队长卡尔塞多尼也在此地。他已经 找到了琥珀的心灵碎片,还打倒了翡翠,之后无视辛 格一行向帝都出发了。托辛格偷窥女子浴场和殴打结 悬骑士的湖,温泉乡的村长也把他们当成了坏人,要 他们立刻离开。这是伊内斯又来了,将一封信交给辛 格,让他带到帝都的 个商人那里。临走的时候,卒 格遇到了精灵温达姆,得到了带有火属性的戒指、按 Y键可以发射火焰、可以暂时阻止路上的敌人、也可以 烧掉 些障碍物。

为了尽快赶往帝都,辛格一行按照伊内斯的建议 从安地尔山道前进,可以赶在骑上团前面到达。二洞

里机关很多, 有的 地方的机关需要用 刚得到的火焰戒指 打开。另外蜘蛛网必 须用火烧掉,不然撞 在上面很难挣脱,还 会引来敌人。

大家好不容易定 出洞窟[在出口最好回复+存稿],赶巧撞到了路过的 骑士团。为了夺回琥珀的心灵碎片,辛格向卡尔塞 多尼发出挑战。被激怒的卡尔塞多尼决定单挑他们 三个。战斗胜利之后就可以夺回琥珀的羞耻心碎片了 、如果失败也不会GAME OVER,碎片在后面的剧情中 还可以拿到)。骑士团离开之后,辛格在地上捡到了 一个项型、这是卡尔塞多尼的东西吗?

经验的时间加强措施 序

大家来到了帝都,却遇到了骑士团与正规军发生 争执的事件。原来结晶骑士团是教会的武装组织,因 为在帝国统一世界的战争中立下功勋而备受信任,所 以一直被军队的人嫉恨。卡尔塞多尼与军队的士兵越 吵越急、一怒之下要拔剑伤人。没脑子的卒格又要上 去出头,因为SOMA没控制好,强大的波动居然把卡 尔塞多尼震倒了。军队的人跑掉了,辛格却被骑士团

抵走做了營罪羊。其他人没有办法, 只好先把伊内斯的信送到帝都的简人 那甲再作打算。

会核被偿到了数余赊十团的总部。 这里的教主阿卡姆是卡尔塞多尼的父 亲 · 原来这小子基太子党。怪不得那 么嚣张),他似乎与辛格的祖父也互 相认识。他邀请辛格加入教会的骑士

团, 辛格犹豫不决。此时帝国正规军的首领格罗修拉 上将前来兴师问题,和阿卡姆大吵了一架。他们提到 湖中都市夏鲁洛正有心病在流行蔓延,但是帝国军和 教会都不打算去救治。而是将解救这些人的苦难当作

讨价还价的筹码。愤怒的辛格拒绝加入教会,因为顶 撤阿卡姆被关了起来。被囚禁的辛格将项坠还给卡尔 塞多尼、两人之间的矛盾似乎有所缓和。

与此同时, 翡翠、贝利露与琥珀在伊内斯的朋友加 奈特的帮助下, 伪装成送武器的商人准进了数会。他们 找到了辛格的武器装备、如果之前挑战卡尔塞多尼失 助而没有拿到磁片, 那么可以在这里拿到), 又把辛 将救了出来。骑士团的人想抓住他们,不料后院起人 (送来的武器其实是人药), 卒格等人在及时赶来的 伊内斯的帮助下成功浇脱。因为欠这位御姐的人情, 他们只好答应长期给她做帮手,长期做光杆社长的伊 内斯终于有了4个手下。她也正式加入了队伍。这时候 可以切换上场的角色了,场外的角色也可以进行援护 攻击,用下屏幕控制。

排資的公里影響

夏鲁洛是帝国统一战争时沉陷的都市,现在这里 大部分都被水包围着。这里的人们一说话就哭,整 个都市签置在愁云惨雾当中,看来悲伤的碎片就在 这里。辛格他们乘船来到市中心,遇到了一个叫玛琳 的女子。在她的指引下,众人前去探访受贝利冀崇拜 的大画家斯米索纳,他因为缺乏创作灵感已经引退很 久了。大家进入他的内心世界驱除了心魔,但是没有 找到碎片。之后他们又去北边的别庄寻访一个因为恋 人死去而整天悲伤 型寻花 见活的女仆凯两带,同样没 有收获。这时别庄的主人——玛琳突然精神崩坏,跑 到水门那里要放水淹了这个城市。难道说碎片就在她 的心里?

大家赶到东边的水门,玛琳已经启动了水闸,之 后跳水自尽。辛格为救玛琳也跟着跳了下去。腿看大 水就要冲向下面的城市、伊内斯芳借怪力 个人关闭 了水闸。还好辛格和玛琳被冲到了岸上,大家 起进 入了她的内心世界,在迷宫的最深处战胜心魔得到了 悲伤的碎片。

玛琳和镇上的人都恢复了王常。辛格 行继续寻 找其他的碎片,向娱乐都市尤某集前进。他们离开之 后, 水晶騎士卡尔塞多尼来拜见玛琳, 原来她就是帝 国的皇帝



北菜康県 座娱乐设施齐全 的城市,这里 正在举行一年 一度的勇者格 斗大寨。大家在 这里发现了心灵 碎片,但是碎片

被装饰在比赛的奖杯上。为了得到碎片、辛格等人报 名参嘉, 但是因为翡翠和空格不和, 四个人分成了2 组。经过一番过关新将,两拨人都杀进了决赛。但是 决赛的地点却是勇者之塔。众人好不容易到了塔顶, 却被投机取巧的鞭子男抢先了。原来这个塔可以乘飞 空艇上安久

关键时刻主要矛盾上升, 空格与错器联手打败了 鞭子男,之后两人又开始掐架,却被怪物偷袭,眼看 就要坠塔身亡。这时琥珀的潜能爆发了、自己吸收了 勇气的碎片、然后施展功夫打退怪物救了二人、意外 **地当先了本次萧老大会的冠军。从此之后避迫正式加** 入队伍, 而伊内斯却因为把全部赌注压在自己身上而 破产了

大寒结束之后大家去旅馆开了一间高级竞房休息。贝 利露因为替大家垫了住店钱而感到郁闷、来到斗技场 画写生, 辛格陪她一起前去。不料在这里他们遇到了 那个红衣魔法师 因卡洛斯。辛格与贝利露被她很 轻易地打败了, 但是她却没有杀他们。这时帝国军的 科学家柯奈文少将赶来, 想请辛格他们 起合作, 交 换情报。琥珀在他的身上意外的发现了自己的心灵碎 片, 于是辛格答



应与军队的人合 作。谁知这只是 一个图套、众人 被狂暴化的士兵 袭击,被带到了 帝国军的基地。 柯奈文将辛

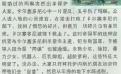
格等人囚禁起来,这时他们才知道偷袭他们的是利用 SOMA技术将心魔凭依在人身上的强化士兵,这是军 队为了对抗教会开发的秘密武器。但是没过多久伊内 斯就尽进基地救了大家。众人从牢房银脱出、好不容 易绕到基地控制室,解开了3层不同的拼图谜题之后 找到了柯奈文、被他选掉了。随后他们又从反方向 经道追上了这个家伙, 柯奈文见事情败露, 就对自 己使用了心魔凭依、姿图杀人灭口、结果他被众人

疯狂科学家毙命之后, 辛格等人被大批党依兵包 围,碎片也不知去向。这时候刚才那个仓库里的机器 人突然冒出来保护了大家。原来他是2000年前负责保 护利琪亚的机械兵昆采特、因为感知到琥珀心中隐 数的利琪亚,于是按照程序的设定保护绝。加入了 队伍。「这家伙怎么看都有点像战国BASARA里的毛 利元就,就是颜色不 样

直销组及系统

众人好不容易从森林里绕回了帝都。机器人昆采特

因为和大家意见不合脱离了队 ■ 伍(没过多久又回来了)。大 家在城中碰到了水晶骑士卡尔 塞多尼、他的心中居然有2块玻 珀的碎片。就在卡尔塞多尼要 抢夺琥珀身上的其他碎片时。 帝国的皇帝, 也就是大家曾经



众人为了追得另一块碎片、决定前往教会的根据 **地圣都泰特专斯企中需要经过千夜的沙漠。这里有一** 个死亡地带,人称"落命的荒野",众人被盘踞在此 的巨大砂虫打散、辛格和琥珀、翡翠和机器人、御姐 和萝莉分别结伴同行,最后在出口的地方会合,打败 了砂虫。随后大家来到了沙漠北边的绿洲,整顿装备 后来到了北方大陆, 通过拉吉照洞窟来到了圣都。

大家来到圣都,发现帝国军的前锋部队已经开始 讲 立 7。 众人利用商人的掩护混进了圣纸、 赛外地在 孤儿院碰到了卡尔塞多尼的手下贝利多特。卡尔塞多 尼与辛格约定在大圣堂决斗、大家来到圣堂、却发现 这里都是埋伏。尽管骑士团的人出尔反尔、辛格等人 还是来到了圣堂内部,与卡尔塞多尼和他的两个部下交 手。 对 的战斗结束之后, 卡尔塞多尼认赌服输, 准 备将碎片还给琥珀, 却被部下栏住。这是卡尔塞多尼 的父亲,也就是教主阿卡姆设下的陷阱,辛格等人掉 进N多米的深坑 居然没死。然 后爬上来原路 返回找阿卡姆 算账。这时帝国 军的凭依兵部队 开始猛攻城垣,



为了报私仇打开城门,一场人道灾难就此降临。辛格 等人与卡尔塞多尼联手,打退了凭依兵的多次进攻, 但是敌人数量实在太多,再硬撑下去也只有死路一 条、阿卡姆只得宣布投降。就在这时,气势汹汹的凭 依兵突然集体白化,这是使用心魔的副作用。帝国军 用牺牲了几千士兵的代价攻下了圣都 这场战争并没 有真正的真家。

信仰 短时里

圣都陷落, 骑士闭集体被俘, 一切似乎已经没有 **转机,不过琥珀还是取回了梦的碎片。为了阻止更大** 的动乱发生、众人在伊内斯的遗议下去找加奈特异求 帮助。最后一个碎片在海底,众人准备搭船前去,加 奈特让他们去找"乐仙酒",但是当他们回来的时 候,却发现琥珀已经被劫持了。原来加奈特是帝国军 的秘密部队大佐席尔巴, 伊内斯是他的部下, 要利用 琥珀的力量摧毁帝国。而这背后的黑手居然是魔法师 因卡洛斯。辛格等人眼看就要被伊内斯火口,在关键 时刻辛格用自己的感情打动了伊内斯,她决定和大家 中砂同砂粒

伊内斯通过陈大人的商会。以给基地运动物资为 名将众人藏在箱子里运到了基地。大家在基地里找到

了遭受挨打的琥珀、辛格看到琥珀受苦之后控制不住 自己的怒气、与太家一起干掉了看守的 們依兵, 救下琥珀之后找大佐准备收拾 他。大佐却趁因卡洛斯不备将她暗杀,随 后进入了凭依状态,准备杀掉众人。

> 大家奋力打败了席尔巴大佐、让他恢 复了神智。就在这时,因卡洛斯突然复活 (其实她也是机器人),杀掉了大佐。被

激怒的辛格精神暴走,将因卡洛斯钉在了 墙上。一切似乎结束了,但是琥珀却发现面前的辛格 不是他自己。 原来他的心中也隐藏着结晶族的人,这 个人正是传说中的"红发魔王" 克里德·古拉弗 特。因长洛斯策划的种种阴谋正是为了他的复活,现在 大事已成、控制着辛格身体的克里德来到基地深处。这 里就是传说中的"荆棘森林"。众人赶去阻止他, 但是为耐已晚。克里德将利,琪亚的身体强行解放, 传说中头发如同绿宝石的结晶人睡公主复活了。卒 格不肯屈从于克里德、毅然拔剑刺伤了自己。克里 德只好将自己的身体也进行了还原,源便让自己



的几个手下复 活。然后就跑 排了。因卡各 财留下来收拾 分人 因为辛

格重伤不能参 战,战斗变得 显常期美。当

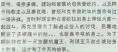
立人打败因卡洛斯的时候, 克里德已经启动了白 鲸一般的飞船, 整个基地崩塌了

众人被海水卷到了湖上,还好大难不死。大家 在变易之街的旅店中碰了头,贝利露和琥珀不知去 向。利琪亚向众人讲述了2000年前她将自己和克里 德封印的往事。克里德为了让利琪亚的姐姐美罗拉复 活、而要将全部白化的结晶人世界重新解放、这对于

人类世界来说就意味着万劫不复的毁灭。为了阻止克 里寺的阴谋,辛格和翡翠决定先找回失踪的琥珀绝 · 空格凭借着心灵感应感知到琥珀似乎在南边、于

是条船前往南方大陆的雷布村。

琥珀和贝利群果然在这里。为了给琥珀治病和维 特生 8. 贝利露 直在旅店的仓库中 7] エ (天才画家沿目)。辛格误将为 琥珀治病的医生泰克塔当成绑匪打了 一顿,后来才得知原来在村子里还有 一个像琥珀一样有心病的人。这个 叫吉尔科尼亚的老人是17年前的帝 国皇帝, 克里德曾经寄生在他的心 中。原来在17年前,辛格的祖父惠



こだ。福報はは3月1日

众人分头回到交易之街,商议下 步的对策。只 有获得飞空矩才修进入关上的结晶之域、众人必须前 * 好乐都市,但是现在不能通船,大家只能翻越危险 的雷鸣之山,据说这里每年因为雷击致死的有364人。 几乎每天劈死一人 但愿今天就是那安全的 天 吧。虽然众人没有被雷劈死,但是却遭到了克里德的 平下----另一个机器人克罗亚塞拉夫的偷袭。关键时



大家解了图,与 昆采特、利琪亚 起被冲到了 个孤岛上。其他 人利用聪明才智 将他们营救,之 后和克罗亚塞拉

夹决一死战。昆采特在众人的帮助下鼓起勇气, 打败 了这个2000年前的对手。

随后大家来到了布兰吉,这里是贝利露的故 乡。到了这里之后, 辛格考虑到贝利露在冒险的时候 经常出危险, 打算让她留在这里不要再走了。这时候 村子里突然发生了心病,所有的人都说不出话来。贝 利露带领大家进入自家鱼室中担父留下的那张画(画 居然也有内心世界、服了···》,消灭了使村人变成 哑巴的怪物。于是大家答应继续和贝利露一起冒险。 完成最终的使命。

看你扶着的

大穿给于来到了娱乐都市。飞空艇应该在那个皮 鞍男手里,但是当他们在赌场中找到皮鞭男的时候。 却被人设计,差点中招。因为克里德要毁灭世界,人 们对于利琪亚也充满了怨恨。但是皮鞭男并不以为 然 很慷慨地表示愿意借船,但是现在飞空艇被军队 强行征用了。设办法、众人只好赶往帝国军的基地 ,就是发现机器人的地方)。消灭了凭依兵和化身成 恶魔的军警,拿回了飞空艇。但是飞空艇因为缺乏控 制,在半空中被克里德打了下来。利琪亚建议找20个



众人经过沙漠来到 帝都、但是这里已经高 度戒严、身为遗缉犯的 辛格等人是无法直接进

去的。根据机器人的建议,众人从地下水道潜入 { 也 可以选择由水上都市乘船进入,但是最后还是掉在下 水道里),来到了熟悉的牢房中。但是卡尔塞多尼并 不把越狱, 于是辛格他们又救出了被囚禁的水品骑士 们(地点就在原先辛格被关的教堂那里)。这时帝国

> 军的上将准备将卡尔塞多尼处决, 辛格在关键时刻救下了他, 并且对 帝国军的人晓以利害。为了对抗克 里德的威胁, 众人前往北方大陆的 隐居村庄诺克因,这里是琥珀和翡 翠的故乡,由于信仰旧教而遵受教 会的压制。拯救世界的关键,就在 这里。

DE BUTTANTO

排除种种阻碍之后,辛格等人来到了诺克因冰河 的思念石下。利琪亚和卡尔塞多尼等人发动SOMA、 将六人送到了空中的人工城的内部。大家在这里通 到了拷打琥珀的那个变态,这家伙早已经投靠了克 里德。众人将其暴打一顿之后要夺回大佐安儿的精神 碎片、却被克里德打了出来。黑色月

亮终于被发动了, 变成了一个巨大的 怪物。任务失败, 琥珀的村庄也被袭 击了。大家干掉了入侵的心魔。重新制 订计划。要制造会 t行的SOMA, 必须 有两样东西 火龙之角和绯眼石。后者 正是玛琳送给卡尔塞多尼的项链的材

料,但是这个迂腐的小子把项链还给玛 琳了。众人狂晕之后急忙赶回帝都去拿项链。

但是当他们同去的时候,帝都已经被攻陷、人们 都白化了。卡尔塞多尼担心玛琳的安危,独自闯进了 皇宫。辛格他们只能从下水道进入皇宫内部。他们在 楼上发现被 坨粘液粘住的卡尔塞多尼。在炸弹专 家的帮助下,他们把这个不让人省心的贵公子救了 下来。随后他们又找到炸弹专家,从她的猫那黑得到 了炸弹的配方说明书!还得潜入猫的内心世界。寒 个),配合火念石与雷念石自制了炸弹,炸开了皇宫 内室的大门。此时上将和教主正在皇帝玛琳跟前互相 推脱责任、而玛琳对于卡尔塞多尼的冷落彻底失望、 这时婚的身体被心瘤传体,和另外两人一起夸成了怪 物 [一个美女跟两个大叔合体,真是有够窘的]。众 人打败了怪物。在卡尔塞多尼的感动下,玛琳回复了 神智、并且及时发表演说终结了这场人类自相残杀的 战争。无论帝国军还是骑士团的人,都投入拯救幸存 者的行动中。辛格他们得到了了绯眼石、转而寻找另 一样东西——火龙之角。

经济的制度

大家从温泉乡出发、前往两南方向的巴梅尔火 山。火山上有许多地方喷出有毒气体,但是山上的一种 植物的孢子可以与毒气中和。另外火山内部产生的地震

还经常把钟乳石 圖圖 什么的意下来, 一不注意就会被 磴伤。卡尔塞多 尼与辛格在路上 走散了, 双方约 定谁先拿到火龙

之角、对方就负



资 年的教堂打扫 [作。辛格等人克服种 种组砌, 在火山身处 与火龙决一死战,得 到了珍贵的火龙之角。

与此同时、卡尔 塞名尼和两名部下却



击。令他们惊讶的是,因卡洛斯居然不止一个,原来 这种机器人是量产的 卡尔塞多尼奋力将因卡洛斯 的分身打落熔岩,自己却受伤倒地。眼看三人就要被 岩浆吞没,贝利多特让卡尔塞多尼用自己的SOMA进 生、她和拜罗克斯贝留下来听天由命。卡尔塞多尼牺牲 了两名忠实而如兄姊般亲切的部下,带着SOMA与众人 会合。新的飞行器"利安海特"诞生了,众人带着受伤 的卡尔塞多尼回到温泉乡,对他稍作安置之后,驾驶全 新的交通工具突入机动结晶城桑德利安。

LUENCE STREET EXAMPLES

立大在城内又见到了那个变态军官, 并且再次将 其打败。这一次克里德似乎对

他得不潜意, 层然斋手将他杀 了。众人被因卡洛斯用法术传递 到了结晶界。这里就是结晶人生 话的星球、从辛格所在的世界看 就是空中的白色月亮。这里的 切在2000年前就完全白化了、大 家在结晶界的城市司穿梭、找回

了过去的很多记忆。在这里、他们找到了机器人克罗 亚塞拉夫的"弟弟"克里诺塞拉夫,并且中了他的图 套,利琪亚也被他抢走了。原来克里诺塞拉夫出于 对主人英罗拉的怀念,想用利琪亚作为祭品使主人 复活。而克罗亚塞拉夫则想利用利琪亚的力量, 暗中 杀死克里德,建立 个只有机器人的世界。两兄弟被 辛格等人打败之后逃走了,各怀鬼胎前往希望之塔。 众人也迫着他们来到那里。因卡洛斯为了彻底消灭辛格

行,与塞拉夫兄弟强行融合,变成了一个丑陋的怪异机 器人。大家打败了融合之后的三合 机器人、将因卡洛斯 彻底消灭。随后,众人来到黑色月亮上的观测基地 为最 经决战做准备。

机动结晶城泰德利安的传送装置现在与黑色月 亮-- "救世系统卡尔迪尼亚"连接。大家做好准备 之后杀向卡尔迪尼亚内部。在处理完数不清的复杂机 关和分支通路、以及路上的那只强化砂虫之后,大家 终于见到了事件的元凶克里德。为了使自己所爱的人 复活,他不信毁掉两颗星球的人类。为什么这些人总 是如此愚蠢呢 ..?

最终战斗是艰巨的,但是大家还是尽力打倒了狂 暴化的克里德。随着黑色月亮被摧毁,卡尔迪尼亚也 要将大家一起吸入永远的黑洞之中。为了保护琥珀, 辛格特自己的脚钉在地面上。大家被他的自我牺牲感 动,强大的牵绊使朋友们的心连在一起。借助心灵的 力量, 辛格用手中的剑势破了黑暗, 大家都成功地脱 险了。利琪亚感到自己大限将至,在翡翠的建议下, **她在昆案特的人工记忆体中继续生存。传说中的睡美** 人公主重新安眠在荆棘的丛林中,而与她有关的那个 传说,也发生了微妙的变化。辛格在这次心灵之旅的 最后、找到了最重要的人。这对于他来说,也许是比 做救世主更大的收获吧。

拯救人类命运的



□ 探索四大区域

当游戏进行完序章、黑神的封印被解开、主角一 行人从抽商出来后就开启了新的地图功能。技BACK 错就会打开游戏大地图。在大地图上可以发现除了正 下方的神庙之外,整个城图 共分为四个大的区域。 这些区域彼此之间是相连着的, 可以直接从 个大区 前往另 个大区。每 块大的区域又有6个小区,其 中包括最外围的1个小区、中间呈图形分布的4个小 区,以及最里例的1个小区。

游戏最开始的时候只能去这四大区域的最外围小 区探索、而里面的那些区域则需要获得相应的能力后 才能开启其中的部分地方, 每完成 块大区的前5个 八区 就能破坏封印的黑门,开启最里面的小区,将



结婚这个区域的BOSS打倒。

平常情况下、可以先在地图上按A键选择要前往 的区域、之后用Y键就能指出到达目标的线路了。需 要注意的是,根据四大饮章能力获得顺序的先后不 同 各个区域的机关以及敌人的种类也会有区别。还 有、独宗成一块区域、小区 的净化之后 在地图上

部曲、新王子

证价的政府王子量新作为"社会三部品"没有 关系,之前的三部曲已经完结。本作有是一个全新三 部曲的开头。其实本作的开发代号是"POP 0",也 **曲在时间轴设定上应该是在"时之三部曲"之前**, 不过由于考虑到本作也是三部曲的形式,如果定 名为"零"的话,那么后续两部作品的编号就很 不方便了: 难道改叫 "0.5" 、 "0.75" ? 所以在 实际的游戏宣传和量 (1981) (1981) 最終被取消。

我是那个曾经无比解她的勇士部落的最后一位公主。

里變動声音。 为了守护这座水铺的监狱。

我的名字叫艾丽卡。

我们没能完成使命… 如今黑暗正从生命之材的裂缝中膨胀

善神也听任我们由命运摆布。

没有人能拯救我们了吗?

一个剪士部族被选出来担此重任。 万年过去了。黄沙掩埋了历史,传说也被人们

作为全新的三部曲、这次的主角曲做了 变更。尽管身份仍然是"该斯王子",不过 此"王子"非彼"王子",本作中的主角不 再是"好之三等首"中的那个王子了。而 且、与之前那个一上来就已经是王子身份的 设定不同。在这次约三部曲中,主角最开始 只是个智险者,随着不断的成长、最终才能 成为一名真正的王子。例如,在本作中,即 使到了游戏的最后,主角的身份仍然都深测 是个盲脸者,而并不是王子。

除了地图上最外限的四个区域之外,其余区域要 想进入就必须获得相应的纹章能力。这四大纹章能力 都与菲特Ormazd有关。在地图最下方有显示、从左 利右依次是 "STEP OF ORMAZD", "HAND OF ORMAZD"、"WINGS OF ORMAZD" 以及 GREATH DESCRIPTION

STEP OF ORMAZD' 2 后, 就可以利用 * 列达恢章上之后按Y键

就能发动对应的能力。 •绿色纹章的能力是无视 億力的狂奔。

那些红色的纹音进行证距离弹跳了 學会 "HAND OF ORMAZD"之后,以是可以利用蓝色的纹章使用 版 风进行短距离的飞行 这两种能力在使用的过程中都 是不可控的。而学会"WINGS OF ORMAZD"之 后 粉絲利用黄色的纹瓣进行较长距离的飞行,在飞 行的过程中可以通过左採杆进行一定程度的方向控制 以解避飞行时遭遇的某些障碍物 学会 "BREATH OF ORMAZD"之后。[[可利用绿色的纹章进行无视地形 的爬行, 当然这个"无视地形"主要是指可以忽略争 力在墙壁和天花板上狂奔。遇到障碍物或是高四时还

是要通过左播杆控制方向避开的。 每学会一种能力就可以开启16 大圆形区域中的其中4个 而学习能 力是必须收集到一定程度的光明之 种才行的、学习能力的货后没有限 数 按照第一到第四个能力的学习 顺序, 新聚的光明之种总数分别为 60-170-360-540。

3 收集1001个光明之种

完成第 次净化之后,就可以开始 光明之种 (_ght Seeds) 的收集了。所 馏光明之种, 就悬每完成 块区域的净 化之后,在该区域内出现的那些白色光 斌, 要想学会四大纹章能力, 就必须收 集到相应数量的光明之种才行。在整个 游戏中一共有1001个种子,不少成就也



数与粒子的胶集数量密切相关。 建位之 前不必太执着与种子的收集, 等四大能 力都学会后再进行全收集。

关于1001个种子的分布情况,四大 区域中, 每大区里外围的5个小区各有 45个种子、器果面的BOSS战区域各有 25个种子,最后回神庙的BOSS战时还 能拿到最后1个种子。其中,外围小区的 种子需要自己收集,而四大BOSS战区 越的种子则是在战斗胜出后自动获得。 不用自己去找。收集种子的时候有极少 数情况是必须主角"死"上一次才能 拿到的,不过即便是拿到种子后"死" 了、这个种子也算是已经收集成功。

存游戏中实际上王平与公主两人始 べき在一起行动 新家具羅容制千子脚 . . 主会自动跟随在王子身后 各种 机关和地形你也不必为她担心, 只要你 能过去, 她就能过去, 真是强悍

甚至是在战斗中你也不用劳帅。因 为敌人根本不会去主动攻击地 除非力 在使用协力按时正好BOSS导演主免疫水 态 那么公主就会倒地 段时间 总而 言之, 作完全不必为い主撮し, 就当是 后面跟着 个影子好了。

由于拥有不可思议的魔法能力 公 主艾丽卡在游戏中对玩家的帮助非常 是指路能力 只要玩家事先在 她图上设定好了目的地 那么只要拉

FY键 艾丽 長 放会 旅出 个 光 球,这个光球会自动指示出正确的前 进方向和大致行动路线, 这点在面对 大量机关地形时非常有用。

一是协力跳跃能力,有的平台と

间只能跳跃且距离非常远,这时在飘到 半卒中时再按 FY就, 艾丽卡就会拉你

把让你发动"二段链"。这个能力比 二段跳" 正要好用的 点就在于即使 你在中空已经跌落的比较低了, 然而技 Y之后仍然还能跳的N高、根无数的 个

是疥力战斗,在战斗中只要BOSS 设有进入魔法免疫形态、你就可以技Y缝 与艾丽卡发动双人协力攻击, 这种配合 可以衍生出很强大的连击。另外一个优 势就是攻卡范围较远。





堪称无敌的"不死身"

当王子在辨跃时不幸"身亡",公 主艾丽卡就会发动拯救能力将你救活。 这个能力可以说极其强大,因为实际上 你根本就 受死, 所以你完全不必像别的 游戏那样从CHECKPOINT点量来, 每次 你都会自动在最近的 个平台处开始, 而且之前"死亡"时获得的种子之类也 会得以保留。

即便在战斗中被BOSS 串重击瀕死 时,艾丽卡也会自动发动技能将BOSS弹 开, 这样尽管BOSS会回复 定的体力。 但我们却不会死亡了。

说到这里, 颜便提 下, 本作中是" 没有体力这个设定的、平常的机关跳跃 要么过、要么"死" 战斗时如果道受 重击, 屏幕周围就会开始变红, 这点与 现在某些FPS游戏 例如战争机器,很 相似。而且再受攻击就会"死亡",只



公主会自动将敌人的致命一击弹开。代 价是敌人的体力会有所回复。 要在 定时间内没有再受到攻击就可以

恢复过来。 总体而言, 由于公主无敌拯救能力 的存在, 下了在游戏中根本就是不至

身、你尽可以放心大胆、为所欲为了。 不过、游戏成就里有一项是"通关

时被救次数小于100次1,所以想要拿 到这个成就的话,在游戏过程中还是稍 微纹套占即,

斗要点讲解及游戏心得分享

油罐子 本作中的战斗部 分號大幅削減、取消了 標康 多蛇、房害的蛇 平都是单独战,而且敌人数量和神经事非常有罪 ■ 東上部県第四个BOSS | 松市 | 東北 | 日 日 | 日 | O**能巧**一 3 m



三要有X替的者。 刀割波击、B**维约**扣 **序、A物的验证 表示兴趣的唐法支持** 美中人體的歐洲 如果作为第一带建

动的运只能从做人头上跳过,并不具备杀伤力。 以此技能主要是用在各攻击模式之间起过度作用。 餐的投技也主要是追过定作用 美亚纳米斯拉 拓集义和义 O被第二。指导

前侧按环方面主要是防御和福祉 基果当分区 发动,不同之处则是模据散表表方所是最高以及。

做时机而有所区别。 防御算是比较低级的技能。只要按住印管即可

灰歐人的出招时机造时技下RT模。或功的语。主示: ※罪劃向上特徵人的政告格猶罪, 并为我方的遊詢 创造主动性。不同的敌人、不同的影響、爱动将基 的时机都是有区别的。这点要特别注意 还是魔化国王的攻击最好格挡。 被写三:兼人的状态

在战斗中、敌人、特别基金从PSS以及周期的来 《金在不同的状态间设行切换、这些状态基本可以 为普遍状态、魔法免疫和物理攻击免疫、普遍染 《新伊文本篇写 康法多春状态时多体专来改革》 第3有少量火焰外放。此時不能愛爾与艾蘭州 機能力或者、臺灣公主就全管打暴客地看耐无效能 ※ 对付撤涨免疫状态只能用物理效告:物理竞赛 以非則害自动将主角的物理攻击對开。此时可以無

南格挡则是比较高级的技能 根据双流的

以原格物 麻盆瓶盆来

人在状态法



美时外表变化都很明显,系统有對也会在屏幕业方 着出擴示,此外还能模構艾爾卡的台灣來判斷。她 金告诉你是用創(X)还是用报授(印):#

被巧問: 利用环境系数

在对真士 (Werrior) 的月塔的SS能够搬兴能采用 事業不過才能將其示過或長美花、例如將其从平台 连续打下去,或是关进铁笼、抑或是推倒柱子将其 **宣答**: 其实在对杂兵战的时候也同样能利用环境区 有达到一亩多条的苹果、例如炸除火推示是推销是 **建国建设一刀接死**

当然,对付杂兵最高的技巧并不是这个,而是在 美影成之前,快速冲过去砍上一刻,这样敌人还没 成影論完養了。这就是俗称的"杀人于无形"。 **建設中央有一項 FAST KILL 的开启条件就是用此法**

景后。还有一个成就是在市达成得关的。这就就没有 附着一个达成14连击的套路吧: XXXY XYA YXYB AYX。

行对话 制作人员为两人设计了大量的对话 桥段、其中有不少有意思的对话、这里摘录 些有意思的对由大家共欣赏吧

公共市 (現在海海

(初次打破BOSS猎人之后)

五子: 耶, 你最好赶快逃跑吧

公主:他听不见的。

技行《冯圭宗勘尔》。

(王子不小心从高端掉下: 公主将其教回后) 公主、你这个笨蛋。

主子, 我知道你肯定会抓住我的。 公主, 如果我没发觉呢?

~~~我模本没想过

#### (公主崇得知真備受打击而沮崇后, 正子安 機能力

王子: 你得报作。现法就放弃的话但不测说

你积太不关心要多的筹等实置? 公主(操作起来),说得不能,意识能学

玉子。从巴比伦算命的那里,花了两个棚子。

(在王子询问了公主无数个问题之后) 至子: 你觉得还有什么需要告诉我的师师 公主: 你是个白痴。

公主: 你为什么要这么做? 你为什么要帮 助我;你做这些都是为了我,对么;我了 解你看我的眼神, 以前追求我的人也是这

主子,好吧。你是便可爱。非淡茫没可爱谢

**让搜去和照神战斗**。 公主: 如果我父亲让你看助我呢?

## "Farah": 曾经的公主、现在是驴子?

中的印度公主。在1代"时之沙"的故事中,法拉是印度的公主,主角波斯王子和父亲撤售要率领这第 大军击败了印度,然而印度法师维塞尔诱惑王子用 与常存的公主法拉在冒险过程中略生情愫,可惜法 前、杀死了法师维塞尔教回了公主、只是,这时的

**ラ女皇御後媒体向野代改憲了历史、禁養在1代** 了巴比伊。经历了无数的冒险和漫长的时间之意

■,只不过····身份有了很大的变化。游戏 战是王子在沙漠中大声呼唤着"法拉"的名 午系列老玩家们此时都很激动 英非赖了王 身份有了很大的变化。游戏一开始

THE PROPERTY OF THE PARTY OF TH

# 为了爱,他们选择牺牲 剧情解读,生与死的无限轮回

如果说"时之"部曲"的主题是时间徐企的话。 那么这次全新一部曲的主题应该就是生与死的轮回了。 无独有偶,两者与"轮回"这个概念都有密切的关 系。本作故事背景设定的是世界最初由善神阿马兹达 (Ormazd) 和恶神阿赫里曼 (Ahriman) 维持平衡。 而阿赫里曼由于不满足只拥有这个世界的 举,为了从 黄神阿马兹达的手中夺取另外的 半世界而展开行动。阿 越里曼释放出会席伸入心的"堕落(Corruption)"企 图云染整个世界,通过诱惑人类成为自己的仆从 而身 为阿赫里曼兄长的光之神阿马兹达为了阻止Ahriman而 决定战争,并在战争的最后将阿赫里曼与其全部仆从封 印在光之神庙的生命之树里面。

负责守卫光之神庙的, 是一个神秘的部族, 这也是 他们的使命。然而随着时间的流逝,阿马兹达的封印法 力开始衰退,阿蘇里曼虽然不能从其中殷困,但是已经 可以通过生命之树的裂缝蛊惑负责看守的部族成员。而 条带守卫的部旗, 在经历了上万年的专用之后, 早已不 复当年辉煌,而是人了凋零了。国王在爱妻病逝数年之



王最终被阿赫里曼的蛊惑所打动 用自己的灵魂,来换 取女儿的复活。

位式成功举行, 艾丽卡重新复活了, 复活后的艾朋 长在知晓了事情真相后, 而对若受阿莽里曼侵蚀而日益 狂暴的父亲, 知道加止下去阿赫里曼终将脱离封印毁灭 世界,于是進黨單官 决定去神庙的生命之树前放弃自 己的生命以拯救自己的父亲和阻止阿特里曼。可惜最终 关头被侵蚀的国王出现,赶在艾丽卡之前毁灭了生命之 树, 封印解开 -- 这就是本作序章的剧情。

不过, 生命之树墨然被毁, 封印并没有完全解开 因为先之神庙还能暂时困住阿藤里曼 尽管如此、泄露 出来的堕落之力仍然让整个部族的国土被污染,人们也 都受影响变成了"堕落之物"。而玩家要做的就是前往 各个区域市政暨等之物的四大头领、利用光明之力将这 此区城南新海少 恢复周绰。游戏最后,帝成了全部区 域净化的两人回到神庙,利用途中收集到的光明之力将 双轴阿赫甲曼再次封印, 而为了使封印完全, 艾丽卡也 牺牲了自己的生命, 效话了生命之树。

游戏讲行到这里、尽管屏幕上都已经开始出工作人 **员名单了,然而故事并没有结束,玩家需要控制王子抱** 着公主的尸体走出神庙。虽然大地取回光明、恶神再次 被封印,然而在这次的冒险中,王子已经在不觉间爱上 7公主,几经犹豫后他该回神庙挥剑新断生命之树让艾 前も直な复え、干品、在総了 个大関係、事情又回到 了游戏最开始的原点 "艾丽卡复活、思神也摆脱了封 印"。国王和王子,为了救活艾丽卡、最后作出了同样 的选择,一个牺牲的是自己,一个牺牲的是整个世界。 草非,这就是爱的魔力?

海对最后, 于平与公主法磨了神庙, 世界再次被黑 暗所笼罩,而彻底摆脱封印的恶神阿赫里曼那恐怖的身 躯工呼啸着疾速冲向两人

欲知后事如何、且看续作分解。



# 波斯神话中的善神与恶神

本作在背景设定借用了波斯神话中的双子神善神 阿马兹达(Ormazd)和恶神阿赫里曼、Ahriman),其

中,阿马兹达掌握光明,阿赫里曼掌握黑暗。 皮斯神话的主要起源是郑罗亚斯德数 厚火数 ),

又称长载(Zonstring)。其中数据传统的高二元 论,也就是转这世界上所有的事物都可以,无化、如光 能、善恶等。因此这种神话的地位为两位,为患为毒种 Ormazo和思神和homan,而这两位种是相对之的,并 非像其他的神话中由众神共同统治这个世界,并且定下 于是一致的对象。

这种二元论对其他的神话是非常特别的。 琐罗亚斯 停 教认为崇神与恶神效在彼此数对的欢恋中,善神的胜 5、验验人们带来丰收、健康和安乐,而恶神免食压,直 受不差,等恶二端之争中,人有选择的自由。人死后将 会依据在世间的言行进入天堂或投入地狱。

当宇宙出现后,分为光明与黑端,恶神侵略善神的 国度,然而光明的力量强大、毛神不成而改落下界,并 且下定决之在条端的世界里组织他的展常。 宫思君土星 家。善神悉如他的意图之后 便定下了二千年 战的约 定 他将恶神封阳至黑暗的深渊,直至 十年后。

波斯神话中的善神全名为阿胡拉·马兹达(Ahura Mazda, 又作Ormazdi, Ahura李蕙即为預明、崇高的 意思、靠征物为"火",所以当时波斯教又称拜八教 即中国所说的"明教"(有看过〈倚天周龙记〉的朋友 吗?呵呵〉,日本名生"与自达"就源于其名。

由于当时印度和皮斯之间的战争,阿胡拉被印度 数吸收成为魔神,在印度神话中是和雷神因陀罗争战 的恶神、转入佛教之后即为现在所称呼的阿修罗(八部



†游戏的最后,王子选择了牺牲封印的方式将公主再次救 活、此举的严重后果 我们将在续作中感受到。

众」,不过和原来的問胡拉已经不一样了。

而恶神全名为安格拉、曼纽 Angra Manyu, 又作 Ahriman I,恶界的最高神,黑暗与死亡的大君,尘世 破坏者,那恶教故者。这两个源自波斯神语的至高神间 的战斗将成为新二部曲的主要背景。

# 隐藏服装获取条件

一在"skins manager" 选项中输入费码 "52565664",就会开启王子的"时之沙" 要 兼以及公主的"Farah soft" (第一二等曲等个 公主法拉的服装)。

将游戏道关一次。 黨家获得公主文面卡的 "Jade skin" 是读,这是在另外一部游戏 《Gestawit'Evil》中的女主是规位的简单。 主主果接好管道为"Exclusive Content", 用360度用后创建一个Ubisoft的帐户,之后两 或解"Alteir Skin for Princa" 兹能开启《刺客 信条》主角分据案了。

获得隐藏服装后,在"wins manage"。 项类取这些服装再进入 形成会有相应的改变。



# 全游戏成就/奖杯开启方法一览

|                                 | Mark Francis                |                              |                   |
|---------------------------------|-----------------------------|------------------------------|-------------------|
| /Valirunnei#10)                 | <b>乒啶零章</b>                 | Light Seeds Locator(10)      | - 長第400个元帥        |
| Compass 10)                     | 受出语:能力                      | Light Seeds Harvester(10)    | 收集500 Y 免积        |
| Hear the Land(30)               | 宇成領 大净化                     | Light Seeds Hoarder(10)      | 收集600个光种          |
| Saviou of the City of Lighti501 | <b>字成器标准</b> 化              | ught Seeds Gatheren101       | 收集700个光种          |
| Explorer(20)                    | 支成对地图的块区域的探索                | Light Seeds Accumulation (6) | 皮粮800个光种          |
| Block Master(20)                | 成功計压件50 #进致                 | Light Seeds Protector(10)    | 极集900个光神          |
| Deflect Master(20)              | 成步格图20次进攻                   | Light Seeds master(50)       | 取集100 个允种         |
| Sword Master(20)                | 成功完成14通過                    | Speed Kill(10                | "快速帝军"10个敌兵       |
| Be gentle with her(100)         | 通关时被艾丽卡拯救次数小于100次           | Throw Mester(10)             | 将10个放兵扔下悬崖        |
| mprovise(£10                    | 利用延續互动改造鐵人                  | Assassin Viewi10+            | 找到现容的"景点"         |
| Up against (ri 10)              | 在战斗的小游戏中胜出                  | Trianic view(10)             | 找到泰坦的"景点"         |
| Rumed Cisade: Runner(10)        | 在5分钟的从Sun Temple's Fertile至 | n Harmony/10/                | 使用500次合作跳跃        |
|                                 | , &Windmills                | Precious Time(10)            | 停下什么都不做1分钟        |
| Vale Runner(20)                 | 在69对外内从Construction Yards到这 | Where 4 ths: Temps:7(10)     | 与艾丽中对话            |
|                                 | Heaven's Starr              | Getting to Know Yout101      | 与艾斯卡该设施自己         |
| Roya: Palace Runner(30)         | 在4分钟序从Royal Gardens到达       | Good Company(10)             | 与艾丽卡设活了解动组织历史     |
|                                 | Coronasion Halls            | Clambing to New Heights (10) | 按到游戏中的最高点         |
| City of Light Runner(40)        | 在7分钟内从Tower of Ahrman到达     | Sinking to New Depths!(10)   | 投到游戏中的最低点         |
|                                 | City of Light               | Speed Demon(10)              | 在12 对内通关          |
| Warrior Special(20)             | 在 次战斗中兵功船迎BOSS "费+"         | Combo Specialist(50)         | 完成游戏中的所有遮盖接巧      |
|                                 | 前改造20次                      | nto the Storm (10)           | 开始序章即可获得          |
| Hunter Special(20)              | 在一次战斗中成功格指BOSS "融人"         | Saved1(10)                   | 剧情炎属2 艾丽子使用"拯救"能力 |
|                                 | 80.00 a.6 x                 | Now who s the Hunter 2.20)   | 最终杀死BOSS"猎人"      |
| Alchemist Special(20)           | ・ 4文章 * 10世 * 7             | Death of a Warrior King 20k  | 最终单页BOSS"两主"      |
| Concubine Special(20)           | 不用板取 B號 打成BOSS 'It'         | Death of a Concubrac(20)     | 最终革在BOSS"主党"      |
| Johr Seeds Finder(10)           | 収集100个光种                    | Trantor's Endl.20            | 最终并有BOSS"炼金术工"    |
| ught Seeds Collector 100        | 收集200个允和                    | From Darkness. Light (30)    | 再次囚禁恶神阿絲里曼        |
| Joht Seeds Provider(10)         | 收集300个兆种                    | To be consuled. (90)         | 通关                |

# 游戏流程攻略,重点难点提示

# In to the storm

"法拉——法拉——"随着喊声由远及近,主角 的身影逐渐出现在了我们的视野之内,只不过 -王 子很不幸的摔进了一个大坑中,而他与女主角的遵 返,也由此开始。

现在要做的就是跟随前面奔跑着的女丽卡公主, 整定机会学习一下基本的操作核巧吧。 追上公主后发 生息情,两个士兵正准备抓公主回去、王子自然义不 客牌、战斗假简单。 战斗我胜后继续跟着公主,到达木桥处发生例

情,公主利用神奇的力量教了王子一命。抱着公主行 走 段时间后又是与两名士兵的战斗,胜出后学会协 力跳跃、来到神庙门前。从左侧楼梯上去,爬上左方 的平台,用B键与公主协力推动转盘打开神庙大门。

神庙里面的[]需要 E F 跳上开关后利用两人的重量将其拉下,来到封印前会自动发生剧情,国王砍断

生命之射解开封印。接下来是与国王的第一次战斗、 不一定要将其条死。一般对词后自动结束战斗,之后 需要逃出崩塌中的神庙、途中有两次与短落窄团出去 的战斗,这里可以学会王子与公主的协力攻击。逃出 神庙的长廊中许多生而全崩塌,看清楚再前边。

出来后开启地图功能, 我们需要先去地图上最外 圈的四个区域探索, 以下攻略顺序在地图上为从在至 右, 没有特定次序要求。

Kino's gate

技术関係, 建入大/元 可以学会能力挑跌、利用的 的新探路技可以使明确的标志/出前进线性、平成 的操作体等就是 着各位的操作技巧了、堆度也千人、所 以攻略中級不機具体兩地方。 / 2 第2 1 1 4 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 1 4 2 一个大区,各大区的小区中都会与它们战斗一次,直 到最后才能将它们彻底杀死,难度会逐渐提升。胜利 后BOSS会选掉,去中央的蓝色发光处连续按Y键,公 主会发动特殊能力将这片区域净化。

Jhe cauldron 次里的地形开始在達號上追加可以繼續的"网"

这里的地形片贴在機能上抵加可以鄰戰的"阿" 7、在就获到"阿"上的"王子会传"落住公主再背 着地继续前进,这是游戏里的一个小细节。不少地形 是铺有细少的下海平台、胜上去后会自动往下海,沣 愈别一直洞下去了。这片大区的负责BOSS是烯金米士 (Alchemist),其宽踢是 把液红。

### The cavern

此处的地形是在一个大的图形房间内部。到达尽头 后发生剧情。公主会被这里的BOSS王妃(Concubrae, 施法围住、此时需要先操纵王子将王妃的幻影歌掉3 次。其幻影会出现在不同的区域,靠近后用剑砍之即 可、去破幻影后公主挣脱了束缚、正式进入BOSS战。

) ity gate 这种医域的BOSS是太个头的勇士之王 Warnor ) 。 对付它不能用常规的办法。因为你的政击根本无法让 其少血, 只能利用环境地形对其进行攻击, 以后每次 与它对战时都要注意这个要领。这次则是需要将其打 下悬崖。首先自然是要将其引到悬崖边上,然后通 常有两种做法 一是自己背靠悬崖,等其接近后利用 "Y→A" 按从其胯下钻过,瞬间来到其背后发动突 袭将其击落 另外一种比较强势、正面将其道退到悬

## 嵐边上并用强力连击将其打下悬崖, 这个对格挡的技 he sun temp

巧要求要高一些。

现在应该已经至少收集了60个先 明之种了,回神 庙外学习四大纹章能力吧。四大能力的学习先后顺序 没有固定要求。每学会一项能力就会开启四块对应的 区域,本攻略按照从左到右、即"红→蓝→黄→绿" 的顺序进行学习和探索。

第一次遭遇BOSS猎人后,发生战斗,将其血打到 半时就会跑掉,同时召唤出新的敌人,这种敌人平 常会字墙壁上的特定线路来回爬行,不可攻击它、注 意见被它碰到。不断往上跳,再次与猎人战斗、注意 其临死前会发动特技喷雾,此时屏幕正中央 大块会 变成黑色, 基本什么也看不见, 建议先撤退和防守, 等视野恢复后再进攻。

#### The windmills 这块区域终于算是有谜题了, 两侧各

盘,在侧的控制上方太阳和月亮标志石头的转换,作 用是切换到太阳时左侧的圆盘不会转动,切换到月亮 时左侧的圆盘会和右侧圆盘 - 起转动 右侧转盘控制 的是两边圆盘的转动,将两个圆盘上的空当都对准红 色纹章后即可。上面一层还有个类似的谜题,解法基 本差不多。

对猎人的BOSS战时其会开始转换身体状态到魔法 免疫,此时注意不要用协力攻击即可。

# 

放合发生剧情、它会将"堕落"附身在王子身上。之 后屏幕的最外围一圈会变成黑色,一直往上走,有的 地形会有木制的圆形水车状机关,需要按B键拉动吊环 使其停下再快递从中间穿过去。最后成功将王子体内 的密弦海化。

# Reservoir

此片区域没啥好说的,倒是有一段需要利用红色 纹章的力量连续跳跃,感觉还是挺不错的。BOSS仍然 是炼金术士、比较好对付。

pire of dreams 完成上述四块区域的净化后,种子数量应该够170

了,回神庙学会蓝色纹章的能力,又开启了四个新的 区域。此时需要先与开始被魔化的国王战斗 场、同 样一定时间后自动结束战斗。

这栋建筑物内需要利用转盘将电梯往上摇,期间 也需要利用地影和新能力不断沿着墙壁向上爬升。之 后再次遇到BOSS主妃,照例公主会先被束缚住,先得 告破2次王妃的幻影才行。之后才是正式的战斗,王妃 有所变强。

Coual spire 此处SOBOSS还是 F. 完. 不过这次不用先打幻影那么 折腾了,倒是有段机关需要考验玩家的连续跳跃能力。

#### ower of ahriman 开关需要王子与公主协力才能打开, 直往上, 负责这里的BOSS是勇士、老办法、将其打下平台才

能胜出。

#### ity of light 行走到一半时会看到BOSS勇士发飙的情形。之后

墙上开始多出 种新的怪物,就是黑色的尖刺,每隔 一段时间就会往外伸出很长的刺, 一碟就死, 只能等 伸缩的间隙冲过去。有的地形其实一口气冲过去最保 险、反而不会被刺伤到。这次对战勇士不再是打下平 台,而是得将其引到铁门内将其囚禁。

## Marshalling groun 光明之种攒够340后返回神庙外学习第三个,也就

是黄色纹章的能力。利用纹章飞到中央平台后,是与 猎人的BOSS战。此时可以发现其明显皮稳肉厚了许 多,不过也就是稍微多活一两分钟而已,"倒是喷雾攻 出不再是瀕死技巧,平常也会使用了。

#### Martyr's tower 与BOSS战前必发生剧情,没想到这家伙还很期险。

王子中了船畔省接植荡到下面的监狱中。监狱里的光 继比较阴暗, 地形比较狭窄, 而且除了少数几个立足 的平台外,地面全是毒沼,不能排落。再次从监狱震 出来、胜出后还得接着往上爬、最后上来发动净化。

## Hunter's lair

现在最左侧那片大区域的5个小区都已经净化完毕 了,可以破坏封印的黑门与猎人展开最后的决战了。进 门后需要飞行较远一段距离,途中有不少障碍物、得 控制避开。与精人的战斗分\_\_个阶段、第一个阶段后 它会将上面的平台砸坏落下去,第二次再砸坏平台后 得连续经过一段需要滑行的平台,注意最后有 处得 往左协力跳跃才能过去。BOSS战本身没什么要特别 注意的。

# Royal gardens 以中国的比较级,尽头有个强烈的

各有四个转盘、需要利用转盘将两侧的小平台中的小 蓄水池建立一个流通番沼的渠道。这里的做法是先转 动最靠近霉沼源的转盘将其引出来,再调整另外3个转 盘圆可, 比较简单。全部许通后利用黄色纹章的能力 前往与BOSS王妃战斗。

#### oronation hal 这里的BOSS战仍然需要先击破王妃的幻影。这一

段需要跟随开启的铁门不断前进,将全部幻影都击破 后才能正式开打。此战王妃攻击招式会多出一招放出 紧色的线让王子无法移动,不过不能移动并不代表不 能砍人哦 .

#### lhe palace rooms 现在第三块大区也净化完毕,可以与王妃展开决

战了。这场战斗也分为三个阶段,每打掉王妃一定血 后就得出去利用纹章飞行到上方的平台继续。第三个 平台 开始, 王妃会变出数个公主的幻影, 光砍是及 有用的、幻影会不断再生、唯一的办法就是让王子自 己主动往悬崖下跳,这时真正的公主就会出现救回王 子。破掉幻影阵后就没啥好说的了。

#### onstruction yard 回神庙外学会最后一个能力,绿色纹章之力。再 次与魔化国王战斗,这次公主会协助 £ 子作战。

这里最后会有一个四个大型木制平台的谜题,各 个平台上都有 个转盘,按照"左上→右上→左上-左下 •右下→右上"的顺序来到各个平台、转动转盘 前进,最后成功抵达目标、与炼金术上展开战斗。

teaven's spair

尽头有个大型机关、地面上是四根有绿色纹章的 柱子、需要先后爬上这四根柱子,利用纹章之力来到 上方平台拉下开关, 注意地下会有许多毒气, 不能久 待。之后转动轮盘乘电梯上去,再次与炼金术士战斗。

The observatory

第二块大区越海化完毕,与热金术士决战, 这场 战斗只有两个阶段,两个阶段切换时,途中先后得解 决两个杂兵。BOSS也会与王妃相同的"定身术",而 且当其背后出现翅膀状火焰时会持续给自己恢复体 力,此时最好尽快过去将其打消。

ower of prmazd 第一个绿色紋章往上龍时得迅速往右跑,否见会 钻进毒沼中。对勇士的BOSS战、需要先后3次将其引 到塘角的柱子旁,然后推倒。战斗镇束后还得继续往

上爬到项层,谁知发生别情,净化点掉落底层,路 下滑,最后有一个协力跳才能过的地方。 Zueen's tower

此区域有段要用到绿色纹章很长的爬行。在几个 有触手怪的场景按照"右 →右 →两侧均可→左"的规 途躲避。对勇士的战斗贝是要将其踢出开着的那扇人 门、让其跌下悬崖。

のarrior's fortress 第四映大区域也浄化完毕、与勇士决战、分为两 个阶段。第一个阶段还是老办法,将其打下平台,之 后来到第二个平台,此时勇士浑身都被岩浆点燃了。第

二战根本无需战斗。因为BOSS会被火烧得不断掉血。 我们只需不断拉开距离躲避其攻击即可、最后BOSS会 被活活烧死,可以 边拖时间一边听听两人的谈话。

lemple

终于、所有区域都净化完毕、回到神庙、进入神 庙后会切换至学习四大能力的类似环境。这里要做的 就是利用学会的四大纹章能力不断前进。一共有两段 较长距离的飞行, 第二次飞行有个地方要连续两次向 上級才能避开。之后是对魔化国王的BOSS战,此战没 映好讲的。 图王的战斗节赛非常适合我们进行格挡, 即时只用包砍都能对其形成重击。

干掉魔化国王后,恶神阿赫里曼却复活了,最终战开 始! 不过别是张,我们不必与其正面战斗,只需不断沿着 接管脚,先后3次在发光的平台处发动净化力量即可。此 战需要 片意的是屏幕视野很差,基本是黑白画面,在墙 量上爬行时只要保持移动就不会被巨手砸中,墙壁上有 白色光丽的地方可以进入躲避毒沼。第2到第3平台之间 的走廊有许多地段都是会崩塌的,不要太着急。3次净化 会毕后两人会就入恶神体内,此时需要连打Y键。

最后发生剧情,艾丽卡牺牲自己救活生命之树完全封 印了恶神。抱着公主的尸体往外走的时候屏幕上开始出工 作人员名单,不过游戏还没完呢。出门将公主尸体放在平 台上、此时外而已经完全恢复了原赖、我们要做的就是将 四楼发出蓝色光明力量的树再次歇斯 有树的平台只要利 用一旁的绺楼就能跳上去、四颗树都砍断后回到神庙内 韶, 砍断生命之树, 检起地上的光球回到神庙外教活公主。

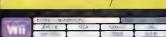
公主复活后, 凝视着モ子的眼睛 可道 么? ", 贫嘴的王子这次却没有说话,而是抱起公主 迅速逃离神庙、身后、复活的恶神终于挣脱了神庙的 束缚、大地、再次笼罩在黑暗之中

# 428真相解明手册!









## 欢迎来到428的世界!

《20年近代市政主旨的国际资金》、上述"《中华》等第一次形成。 第一方方、防御者、被查完生的地面集成次介面未得不定的年期的。可以可以可以 下、市场们的是不可能的地位。20月至大量发展的情况,但有效的实际。大学中心 如果在的17万(注意)、我们有关的模型可以是有效地位的。有效所引力的同时 的相信效果。不是一定是一定不要的。但不是更快度、可能是更多人们是可能的效应。

### 受不同行动影响的结局

(4) 性質學的。這一項沒有創業報告的特別等。 未決定,以未用以來用以 在主任政策的任。 专士 在其他的的现在分析。因认为他点,更知识的之间的 而行法。 这类似性 的情報,但是我有不对,这些似乎 以來有他也如此,有的的最高也去的意义,在我们是不可,更是或这些行 我們用用性性性或之可能分离的所可可能,也不能的的意思。如何都会可 而引起,我解决。 更次之其某个种的行动,或可以由我是也许结果。

#### File Na.00 Story

这里的每一天都进始用于几面又十年托利的 及果一天外上,在聚年的商品。 横声色用型第一条 行在路边,生星而是一个次于较新的的人,他们头 被更有。 第二排泄闭, 这在他战团所予以来级的时候 、一个自身少女发现了他。 整在少女操打在战功 说、一个自身少女发现了他。 整在少女操打在战功 说、手术中男子的手机响起, 货车突然爆炸了这克里头 公公国事——即即得从发生上门边的时候就是

#### File No.01 价值5000万的美少女绑架案

在403的故事发生之前一天,生物科学及大语 法的分为认为对整体数。 20.6%美是让3.54年的 克施斯族技术海疆在上午10点的时候—个人身重500 月日元的资金站进游台的人公徽下等特案结。如果求 实验费了50名提次守候在他的四周,一旦犯人出现。 转数的组队员在今代在他的四周,一旦犯人出现。 新夏 20.6经成分传在他的四周,一旦犯人出现。 新夏 20.6经成分传在他的四周,一旦犯人出现。 新夏 20.6经成分传统由他的四周,一旦犯人出现。 新夏 20.6经过程,几个第二个节星来的外观人发统动 至 37.天哪般了一个的总上的心态于严重。 第二十一个 一个企业的权力等了发放建立了增,则由于恰全等其外 一个企业的权力等,但如此的经过事务等从不会 一种的,等都要加入无关,人类对考数组、除处工程的 一样的,等都要加入无关,人类因考数组、除处工程的

#### Fallo No 02 大泽所长与UA病毒

鄉海塞蒙書者大學玛里的父弟妻大雄奶而会社 所外所所形。 这些年来,连人出身抗毒素或部的 兒。伯納研究对象是在李涓发现的贵位装得拉出角条 所書的以為實。 从都数据发作只有不到47小园的前 別。 您恭幸安决几金份从事自口等的这些面形。 从 中海底10%。 目的常见天园过了动物杂笔,针列人 林和医安全边边有并的,但是在一周之前,他的火 几遭英格斯尔克科克姆。 为了基础女儿的全态 不管除**理**避进行"农商注册。更在看来董华内的病态 日经被成功将灭了。然而此时他的统一亦实则原则是 又管绑架。这一切难道是巧合的吗?

#### Fiele 03 小玉与失踪的大泽玛利亚

#### F n No 84 满怀执念的追踪者

# CHECK! 大



GAME SO TWARE 09:01 攻鳴人行道 55

不到匹配对象的时候,建野决定帮助地方下去。他必须找一个庙型与铃音匹配的人的心脏作为移植来涂 而这个人正是大择唯。

#### F16 No 05 国际探员杰克与神秘少女卡南

在加州监督传递联会的外国人犯罪即役的时候。 他特别了赛都不知的物势,美国公务员杰克比人员 保健的身份出现。他和加纳一起对这款图序犯罪进行 理查。当他们来到死人的紧着地点时,却发现整数外 员人都被杀了。使一还没得的人因出了"卡哥"这 名字之后也断了"气"准道他的眼是被一个里卡满的 人来替的吗?

#### F to No 06

#### 涉谷爆发

(本) 也學提著非常时期使用的素意密码。田中花 后,太泽不能自己进入研究中心取得疫苗。而果然 密码也和田中一起化成了無資。这也就意味着玛利





#### r e No 97

#### 绝望中的对策

面新春春的加加加入了城市之中。 让您见人制 为生物的人工城市之一,但是他不到大车是公司的 另生他的化之东亚。 自己也得不到大车是公司的。 与智美的情事程章也是有效。 就在他方之强攻的时态 是导致他打束他的。此他用火墙建交换到利亚。否则此 乐了晚,加岭赶钓的空的模员,从建筑规划如了他的 让走,建筑见到的灾害物理。 不是一定备养着等得 亚迪亚。这时大海将火出现。打倒了蓬炸,为了蒸消捷 李某两份。如杨从即往他看他看,就可到了你从他一条

至智和瞻在區院輸认了妹妹幹音的情况之后,又 从杰克那里得到了消息。原来至智的父亲也是解架 玛利亚的参与者。原本他们的目标是畸。为了拯救妹 妹、玛利亚接受了卡南的建议。作为替身被绑架了。 議 真信 的人所來之后,英國國民政聯中級的 二屆就會可以應該了出來。實施不關係與中國 大介有到廣之后繼承與一样和家了無。周她的心影性 疾而之大的生命。我是在整包的時間,大介自复 三屆就會可,還在他妹本的前時。 在我和中國也接到了一個人的一個人 東京用大學職的曲样(是面含的機應的傳來) 東京用大學職的曲样(是面含的機應的傳來)等。 東京用大學職的曲样(是面含的機應的傳來)等。



是被领到利亚的第一城区。于是一行人次是长分商 第、卡南带动利亚去前界设施与大泽所长会会。 随前 中运营。 他 也是是谷独、强度"交换器网。计划已 经定好了 但是现在还统一个开车送玛利亚去研究所 的人。 直当大家为缺乏人子一等美层的时候,是新突 然出现了,使大定案则大家、以便清重自然需求。

#### FTo No 03 决定命运的两个小时

落有计划实验之本。 連帶、卡商、到利望和技术 分析、加纳、亚黎、顺南任治疗、赤泻省在观场研究 消费、为了佛廷计划万元一类。 至某去数区区的同时分 决赛物、加纳日这是形成式、与他的哲学做了一个标 方的说法。 在大概要看并之后。 本表现是有关数字可 可可能的合款。 也是,据片上的手术来则才见到的 并令少女并不是一个女、发生整理等



已转在一起,为了问出密码的下源。加纳旅历。中 迪罗牌达人原学作的方法。用汽油流走自己添量兰里, 上,点据打水机向值询回。里兰维学克尔是古古龙里 看到加纳整定的神情和直时全和他一起考虑火球的自 记。元素之下陆军了雷马,多名的龙机使于城东了唱。

态克立刻给建野去了电话。告诉他现在和他也 成的那个"卡南"有可能就是真正的"真黑"。 維斯 不讓心中一拳,现在已無到了研究所门印。火港所依 也来了,究竟应不应该让这个卡南进去?

还是先确认一下这个专有的真实身份。

#### CHECK!

## 涉谷还是涩谷?

游客(Shubuya),其主教名称应者"宣"一年文的 "为",但是因为日文文字的"宣"一年文的 "方"有非相似,而"当"在中文早時最比 "温"对即一些,除以一般任何山,这个地区 中文文标更多地较有"为念"。必否区区 于东京部中心地带,是全日主流行时的创意的 性。他人这里都有水器打印新用入时的形式, 小公像是这里的场点性推动。这里各种审证后 的面货店、时接着实现。次实验、陈碑品、体 的同货店。对接着实现。次实验、陈碑品、体 则使把他集如云,与新丽同样被从们移为"24 小时度把

# 关于上木彩矢

本件的主題数、世界不会因此改变 / 世 際は老れても変わりはしない 是由日本偶像 歌手上本界長年 ) 1均定户高数環境的、返首級 的単曲CD在海及波響之前一天 112月3日 1 发 値、除了後帯电之外、近有一首 代 E.E.R SO SWEET! こよ来笑的故由を双字短代カラー 机铃声和插头背舞乗音使用、而蒸攻的主角之

人及英智也是上本等实的如此,被驾上个 化分水上的人数约聚集的上本等失物性网起, 他在在原始上发的银子级是影响的时间,个原 需,新在工分,上本那实也崇信也现在最近 中,具体的时间是在5.300的时候。上本影头全出现 在全部来看他,只要全智在15.05的时候没有选择 人工分类数量。只要全智在15.05的时候没有选择 人工分类数量如果。



# CHECK! 428与《忌火起草》

前段引向在Wi上推出的〈层人起料解明篇〉也是Chunsofi制作的音响,说是新出在 PS3上,后来实格性格了Wi,在428里也可以找 到这个恐怖游戏的表述,至少有20世,都发生在 提升是,中医,身体全节如下

其一 11 20的时候,铆下让一玉整或嘴 施贮料"Burning Hammars",这时候 是排的时候,小玉就会他起关于恶火起草的态 市传说 里面提乳的绑有焦臭味 喝下去之后钻 甲发黑 使人产性幻觉的液体正是所谓的"忌 水起盖汤"。

其 14 40的时候,玛利亚在GGO买完衣 服,来到楼上的中国警路想吃点东西,却发现阶 有的饭菜都就是咖啡吃光了。安餐馆名吧。"心火 起饭店",店员故豪店相审哈潔 普通帖 股明 森森的气氛,真不知道这里的东西吃了之后会不 会了 发人体自繁现象(美)。 长、玛利亚、以及身上有抗体和残留疫苗的唯一

、 所繼時報的來者,逐首的上了時間 《在途子的一发的時刻,首经来访过KXK的记者和 是川東越越別。惟冊來了一天下水、这是一定 出售的市场和故順之時間下的月底。 專不可定 沒書下來中也要常、當干部第二去來學上的話

高爆炸只看不到10秒的时间了

報及與同程程度、大环環境的分之。 均率到10 条为社会的效益的效应。 素素量 2 元 正且確定了傾向水支身的 基础 智知自己的印物 或属 影打没有完化,所被此中他指向使等 3 元 间的聚本气度—他和发,但是更对形成而开除。 3 元 原律目从印多年前接交通地之后,这些成于严重的。 理解等,无边域。 2000年末年,是非常重点需要 条件的。 健康和、现在"它用度本设力"等发 他没有的现在分

#### File No.09

#### 最终意

注射了疾病的调利证明复了种智、热生最级研 则下三月均衡情景、这个类不是主观、绘物等 表述记即、结束执自己的时候、自然是毛雨的朋友、证 在线的目的是全球技术。推动可较度值、到有证明 自己陶洁的可度。如果还是用的,那么证明的状 力弹、概则这里、推构文是一起冲到门口。与一样 等一直对报

# CHECK! 一

加納在游戏中。 常翻闹的、刑警的 シ麻ノ(デカの)。得 是前辈連野京二留下的宝贵最和 加納

在介霉的时候经常按照上面的指示行动。在游戏中 出现的心得数量有 1. 现 下面是笔者发 现 下面是笔者发



↑ 年前加納还是个青涩的 刑警 在这次案件中,他得到了成长。



现种的效果是正确的 "集" 而识别是的联系。 "是一种养人之口,特定的对称。"马维尔的问题 "是一种养人"。 是是"多效性是许到相位,不是一种 就一多了,但是一种养人的现象。 "是我 都不好,更已变死,计是他就是关系。" "是女" 是 主的"满生" "就有"的歌歌。

於加強的正分等數,但是說到加納的可能可入的。 第、數表表的因為下水等的。下次要數,也就是從 在4.所以对了可以以此類的以內理關係。

TRUE END. NEVER ENDS



刑**营的心得·第1条**; 要守护的东西绝对不能丢,这 是很基本的。

元祖泰平司。 刑警的心得,第12条: 经常按赔最坏打算采取行动。 刑警的心得,第25条: 审讯的时候要抓住对方话中

的晶洞进行追问。 **刑警的心得·第54条**: 欲速则不达、越是着急,有 时候越要走远路。

刑營的心得 - 第55条。申讯的时候还是要靠猪接盖

田竹井

제書的心得·第89条: 看上去没有 意义的东西,必然意味着什么。 刑書的心得·第115条: 要有效地使

刑**营的心得·第117条**:要在对方陷 入困倦的时候下手。

#### CHECK! 关于"孤星"

孤思",**了小ファルド** 该个名字第一 知句语和的时机,指的是长龄盛的 等量 中 文名依为星后 , 这个名字的本层 "孤独 名",因为在星后 原相如身落是,只有它强 "孤智"。在游戏中,"孤星" 这个动物分子 一向相实我往,而且称有如适由己能相的 人条件又几,没有重正的伙伴,这个称 "歌","女术眼也",而孤重的全名意义是。孤独的 "","长长距的名称识别物。"



实与案件的犯人有着重大的联系。

#### 

1 加納19:05 "何を考えている? " 选择A "パ スワードを知りたいだけだ"

スワードを知りたいだけだ" 2 要智1900 "たかぶる感情" 近径C 「憎しみ はひとまず忘れよう。

3 建駅19 10 用枪指着假卡商时选择B "无暗 に引き金を引きたくない" 4 添克19 20 "更仇か、任务か" 选择C "复仇

を進げたとき 。这样的话在进入最終章的时候、現利亚举枪 时会出现选项。这时候选择A "やはり击つわけ

にはいかない。 、就可以近入真END NG。 进入真END NG之后,可以近入真END NG。

进入真END NG之后,可以开启晚概影本 BLACK BOOKMARKER,进入卡南的剧本。这个 剧本是完全以动画形式制作的,还有语音登场。 另外 个隐藏剧本WHITE BOOKMARKER,

只要在游戏中打出50个以上的BAD END, 在通 关之后就会自动出现。对此的是亚智的媒体特色 的故事、被影本有限分子或执笔。 功能的故事 与亚智的剧本有很大联系。另外通关后可以打开 的还有各章开始时候的预览来像,以及溯述问答 "カルトクイズ428"。

在两个剧本都完成之后,在ボ ナスコンテン ツ中会出現隐藏的」游戏 "エコ音ドアドア",这 是根据中村光一在FC上制作的著名游戏 "Door Door" 改编的,画面也很怀旧。





# PSP上的硬派射击

你玩过《几何战争》吗? 没错 在前几 果的确相当出众,三种武器将锁石打得火 期的"电击收藏DVD"中某编为大家演砸 了一把360的二代目。那是神作系列啊, 也被很多人看作为"永远也不会打颤的游 戏"。而PS3方面也有一款概念上的模仿 作〈超級星尘〉、虽然到不了打不腻的地 步、但游戏的确很好玩、也更加立体。与 (几何战争)不同的是, (超级星尘)是 在一个立体化的星球上进行射击行动。玩 室袋勧告が初在屋式上循环移动 経療人 天而降的陨石。这款游戏在PS3上虽然是 杀鸡用了牛刀,但不能否认的是,面面效

星四射、那种感觉的确窥到极点。最近这 款游戏也推出了PSP版,需要在PSN服务 平台上购买。不过破解专家们很快就将其 破解出来并放到了网上,游戏的容量只有 70M,但素质却绝对不低。PSP版比较于 PS3版,改变了星球的立体设计,在概念 未变的情况下,将星球"平镖"为平面, 玩法还是一样的,可們PSP版在难度方面 不如P\$3版本、玩家可以很轻易的将游戏 云涌。还好游戏剧时反复打也不失其乐趣 的初亩、 9 惠倉出支打兩봳得在感觉的。



# 风格

电影改编游戏是将电影业和游戏重链接 得最坚实的一条纽带、甭管是不是高人气 的电影,只要是可以转换为游戏题材的 就一定会把这份钱赚到手。由于从电影公 司到游戏开发公司对游戏本身并不够重视 [一般来说,只要电影好卖游戏也会就势 热锅、因此几方也不会把游戏的素质要求 得跟电影那么严格,只要忠实于电影内容 即可,比如蜘蛛侠,虽然最近几款景质不 错,但追电影上映左右推出的游戏都相当 处 , 因此多数电影改编游戏水准也比较 低。而这段时间也有不少在大洋彼岸热映



中的大片的游戏版本轮线推出、比如这款 (闪电狗)。本作是迪士尼最新推出的 CG动画电影、虽然不如旗下皮克斯的高水 准,但本片的素质尚在可接受范围内。而 相应的游戏也景如此, 虽然算不上大作, 但获一层的价值还是有的。

在你的游戏生涯中有没有发生错过了哪些游戏而感到遗憾 的事情呢? 这里将会让你避免发生错过"神作"的可怕事 件。挖掘游戏的醍醐味也特是未来本栏目的重任之一。总 之,如果你讨厌大作,那么这望绝对适合你。 □文责/奶糖人



## HIS IS THE 51TH ZONE 里是游戏的禁地

本期,我们将一起来发现刚刚发售过的一些有意思的游戏,以及你很可能没有 了解过的作品,准备好了吗?如果觉得有趣,找来玩玩是对自己最好的犒劳。

+右图为PS3版画 面。特点是通值 让你眼花缭乱. 长时间家真的要 挑战眼睛耐力的 \$13 FEE (95)



出类拔萃的、特效满点、绝对养眼。可惜难

# - 支触等实现冒险

次世代高亜馬廠 威斯王子) 让人抱 怨不断,是啊,一款买不了的游戏还玩 个什么劲儿 实在太不刺激了。不过 好存还有另一个洗径、就是ADS版。这 款平面过关游戏基本上算是真正的"正 结"被斯、班付原款 代的研察一定会 在此感号 虽然蒸炒好物度也不高、但 作力掌机平台的动作游戏 轻松 点不为 17、場代とセー芸芸 3知節即可請或 也

何其



没有什么太复杂的需要玩家划来划去 的要求。在比较精美的画面之下完全 可以轻易应对各种挑战。比较于久世

代版本、编者倒是觉得NDS版倒可 以说是正统续作,JB本来希望可以借全 新的波斯形象来树立全新的系列。但没 想到蒙特利尔工作室也有马失前路的时 候 与其是行改变倒不如按照以前的赛 路直接绝化画面,其实系列粉丝除了对 以前游戏中的恶劣BUG深 恶痛绝外、其他方面都及 什么意见。因此心全和。 斯完全成了多个规范

下方面任成了発 占, 下知 西知 22 V C 能效何感想

好了, 不抱怨了 有 时间还是把NDS 版翻掉先。

# 奶糖人的传言板

會、平台包括了主流的380、PS3和PS2.平 4、在即内380平台原已经人气温温、网络 及通过的26年52月10日(1985)。本



好过,希望做欧美来等补摸失的感觉 可以理算,但如此日本化的游戏制度 在开美国市场域何等易,或



# 特別讨论: PS3缺少了什么?

e. \*\*\* # # # # # 的价格,以不良性价格与微软任天 草章多/PS3完全不振。在本期新闻栏目中,读者可见 PS36原件在美国的销售惨况,而这 情况也不仅仅是在美 五 全球都在蔓延这"南PS近去"的气息。价格过离是 大原因,那么在游戏方面PS3又缺少什么呢?

日本业界对于PS3目前游戏的状况评价为——良质游 戏的存在欠缺。这一问题的确是相当严重、虽然SCE欧洲 发言人表 ... 。 都优先于PS3的软件开发,但实际上无论 在市场中,是车市的发售表里, 都感受不到什么----PS3 N 节 1 / 与客啦——这样的惊讶。如果回看历史的话,我 1 414、 经易找到"被少好游戏"这样感觉出现的原因。 绘下平均们就一起来看一下。这些曾经在PS及PS2初期时 一即阵的一二线游戏

NBG 为PS立下汗马功劳的(山脊赛车)、(鱼牌空 起)及(铁拳),如今正统续作已经都不再为PS3所独 占, 山景亭车系列境况低途 而《程牌空战》到目前为止 也完全 z 有 PS3 的相关开发计划在执行。 (铁拳6) 则干 唯六十 事准要每外市场, XBOX360平台的玩家也希望 t 生 (AEA)藉口而跨平台献给360。另一格斗系列(员 现得 t. 已经是全平台为方向发展着, 指望不上, 而在日 本RPG阵营中占有绝对话语权的传说系列也完全没有PS3 向作品发表,相反在360、Wi和掌机平台却相当积极的活 跃着。止人耳目 新的清新型动作游戏〈风之克罗诺亚〉 最新作已经登录Wii,根据销量新续篇以Wii为平台发展是 oT以告定的了,为PS3开发风的新作组然是除本的页面 未申 新作内机 S时载 6PS3版字开发就更是让 人孫原本 音 一角轨道边开发更容易而言言内宣传出钱出力 的贫路让厂商很是受用、或许还有更有趣的信息在限量。主 力游戏已经不再为PS3所独有,曾经SCE忠实的战友在经

营压力面前也无法两将友谊继续维系。而留给PS3的还有 可能是什么呢?《时间危机》新 作仍旧为PS3独占,但游戏本 身的奢侈让人跌鈴 异度传 1世 结番在PS2时代新设品层 已经无法成为RPG游戏 装的 容,是否能肯掏大笔的资金再 投入到PS3平台开发新作希望形 扎根掌机和同格平台, 在PSN的 下载中旬是会看到装刻 下 曾 经让人为之一伤的 超级自由 人) 系列、 股财替花 希可是 否还有重生的机会不太好识 穷 全没有姨戴的消息 几个原心 作〈7 廉尔莫斯骑士团〉

上好,不过PS2上长达八年的生命周期中都没有再有续作 计划,低迷的PS3就不用指望了。或许我们需要NBGI给我 们多一些奇迹。

CAPCOM 其实CAP创算是对PS3不薄的厂商之一,可惜 猎人新作户经转战异质平台。在其一经软件阵容中、〈钟 楼〉、《火焰气息》、《鬼武者》、《幻侠乔伊》及《战 国BASARA)都还是有希望重新出现在PS3,CAP一直有 多年后再续新篇的习惯,就连〈魔界村〉都相继推出了两 个新的分支系列---《马克西草》和《庸界村》,因此 CAP任何游戏的综作都是可以期待的。其中尤其是(钟 極)及(鬼武者)是最有可能在本世代继续新篇的作 品。另外、〈罗马暗影〉、〈混沌军势〉、〈恐龙危 机 》、(出击飞龙)等至今都有着不错的人气,也不能 指除随时公开新作的可能。总的来说、CAP的游戏都比较 适合于在PS3平台上推出、并且部比较容易大作化。可惜 这些抬头我们都还没有在PS3上看到,但希望还有。

SEGA 近期SEGA对于掌机平台的战略方向非常明确。家 用机投入更多衡是PS3平台、尤其是当家大作(龙如)系 列依旧是PS3独占。不过还有些名单值得关注,包括(疯 狂出租车〉、〈太空频道5〉、〈忍〉及〈樱花大战〉, 这些都在PS2平台推出过关联作品,也是SEGA拿得出手 的抬头,今后在PS3上的动向相当值得关注。另外、球会 创造)和《光明力量》最新作已经登录NDS,也不能排除 回归家用机的可能性。

SOUAREENIX 在宣布了360的RPG阵容之后,似乎对于 PS3来点, SE在除了FF之后, 没有留下任何可能。回望PS 和PS2时代 正是SE真正成就了PS家族的王者地位、还有 与办戏我11个能忽视。它们仍旧有可能会留给

PS3, SAGA 格"蒂亚 、 鼓藏传) 都是PS系 的独占、SE目前的策略是利用较少的投入換取最大的回 报、因此(寄生前夜)、(前线任务 、 圣创传说)、

(王国と心)、 北欧政神传)、 超时 空之钥》可能短时间看不到PS3版的信息。 最后还有一些抬头 半熟英雄 、 / 骑 方者), (約木爆发 , /保镖 , TOBAL NO X)等、假如我们看到了它们

的归来,请尽情尖叫。并为PS3折祷。 SCE 前面说了几岁大厂的作品,其中不乏 如雷爾耳的大家伙, 但如果细看软件列表, SCE自穿对于主机不遗余力的支持才是稳定局 等的关键。但似乎目前在SCE自己都无瑕顾及 它们,在这里大致罗列 下, 方面勾起各 位回忆,另一方面希望各位也能对SCF自家给 足重视,如果这些游戏能够登场、PS3的希望 仍太。它们是--(妖精战士)、(波波罗克 罗依斯)、(IQ方块)、 紧盖亚传说 经 囊)、(狂野历险)、(本克与达斯特 ( 91 奶糖人线报



史〉、(ICO)。 还有另 一大原创群体,或许你都 在PS时代业玩家震惊的 (宝石接赛车)、(幻 世席构 精灵机导弹》、 (OMEGA BODST). (跨越找的尸体)、(传 的料理〉、《两半多拉》、 (龙騎士传说)、(藥 弓小子》、《两个人花 火)、〈臺叠乐〉、〈空



中大炮〉、(音乐指挥家〉、(我与魔王)、(蚊)、 流亡 〉、〈爆走自行车〉等。一数过来、发现PS系主机有相 当一部分让我们感动的作品都是出自SCE之手。而如今PS3 上虽然也有不少数量的自家软件。可惜推出该度客在无法与 当年相比、希切SCE尽快损离开分数率。

总结下来,我们可以发现PS3上缺少了太多我们熟悉的 作品的多影。 边中我们在这里总统的时候 上面提到的作品 已经确定项目、不管如何、希望这些游戏能够罕日再出现在 PS3平台上。让"所有游戏在这里集结"的霸气和灵魂可以 继承下去。













作为不知火流忍术的继承者,舞士承祖 父的衣钵,并且将这口绝学发扬光太.而 新出同门的安迪也在不知火舞19岁的时 候离开他回到了南镇。

#### 吸引男人眼球的美妙 身材有着怎样的秘密?

身为女性忍着《Kunoch》》,不知 据有我化男性更多的优势。那就是用 基层放入。我的那身後的并不只是 中,家们种根的《虽然SNK生物设计会 以上于这个目的,是国家地震与时 。也不到对于敌人来说,其实是死亡 心水思坤,正是我们名上体现了女忍 者"如城城处"写,如重维规则杀"的 快性。而从南处这唯性更显示也忍者 出于呼快排加火的威力。

当对手们倒在她的脚下时,她便会用 原的 日本 "来宣告自己的胜利,而 这个带有些须性感色彩的动作也开创了 美女角色"乳榴"的先河(笑)。

说到不知火舞的身材, SNK历代的 6方数据每更新一次, 她的三圈尺码就 会发生一些微妙的变化。从最初的85~



1 牌下移动可以说是〈缝装传说〉的代表 动作、不知火舞的移动方式量特别。 54-90 (RB、KOF'98) 到87-54-90 ( RBS、KOF'99-KOF2002 , 再到87-

RBS、KOF'99-KOFZ002 , 再到87-55 91 (KOFZ003-),似乎是 回比 回大了 (汗),但是基本上保持着资金比例。配合165cm的身高和48kg的体 躗、基本上可以送这样的身材是一等一的优秀了,怪不得看安迪不顺眼的玩家和名多(汗)。

## 青梅竹马也有痛苦存在?

说起来,安迪遭到无数不知火进的 嫉妒和诅咒,除了大家塑洋兴叹的心理 因责之外,安迪对于舞的恋使一直碾标 不清也是一个凝因。尽管舞对安迪始终 一片腭心,但是安迪也只是将两人的关



\*不知火器或时止刻,多么渴望这件事是 真的關

系保持在恋爱的程度上而已。从《馊狼 2 》到KOF97, 这些年来不知火器一直想 和安迪结婚但是始终未遂,结果导致地有 时会进入脑内补完的"结婚狂"状态。最 好的例子是在KOF97中与安康对局前身 穿婚纱的造型,以及99年的时候拖着一个 看上去酸似安迪的婴儿出现的场面。幸亏 那个孩子只是个布娃娃、要不然各位玩 家非气死不可···而SNK针对他们偶的 关系、也和玩家开了不少玩笑。最典型 的是微镜RB2的结尾, 当安迪和不知火 舞的侧影出现在窗户上的时候,所有看 到的玩家下巴都快掉到地上了---这这 这,这是要进入| ---- ] 剧情了吗? 其实 镜头转到屋中,他们俩只是在看书和做 俯卧撑而已

为了满足这对情侣、SNK终于两开面,在《格斗之上99》中将舞与安迪 安排在了 队,这样的队伍你可见是高 惨了安油,被不知火舞这个结婚狂夭夭 追着屁股后面跑真不是 作什么好事。

#### 谁是不知火舞的好友?

在朋友服方面。不知火舞可心说和京 是老朋友了。从(格斗之王94)开始。她 被一直和京以及尤勒两人组队 直割格 斗之王96中才将尤莉换成了新人藤莹,除



"第二次通到大蛇的小知火舞丝真是"叶一跳,不过仍然勇敢的与其抗衡。

了最好队友之外,不知火舞还轻常光顾 京创办的酒吧。也经常在里面喝得烂醉 如泥、同时京也是不知火舞最好的候诉 人、舞轻常一边喝得烂醉一边向京候诉 着苦水,至于候诉了些什么?不用我说 大家也应该能错得到.

# 既然代表正义,那么就要挺身而出!

SNC健多次对不知火操致介角色进 方侧面,甚至不惜让他出现在方场毫无 关联的他界中,当我提到这里四的树大 家可能已短想起来了,没错单在组代的 (传统)中,当玩家的使用需王凡由死 天美声的时负的话。在结局的接续都与 那五次外的神秘长性的真实务你正是 不知处场。而当故使用不知处义知道 关近将它击败的也是不知火振。虽为不



↑在95年,卢卡尔是不知火舞与京第 个週到的强敌。

知火流强大的女忍者,那么自然战斗力 就不容小視,在格斗之王大赛刚刚举办 后不知人舞、京以及尤莉三人成功将幕 后黑手卢卡尔消灭。时间相隔两年后也 就是格斗之 £95比赛结束后不知火器在 南镇代替安迪成功将宫斯击败。格斗家 们的历程是没有终点的。当邓恶出现那 么他们马上就会化身为正义的使者来消 灭邪恶力量。95格斗大会结束之后众人 了解到了大蛇之力, 也正是由于这个楔 引, 格斗之王96大会开始了, 原来主办 老神乐的目的就是为了从中接进出实力 超强的选手来与已经解开封印的八杰集 之一的盖尼茨进行战斗,在格斗之上96 中与藤堂、京组队的不知火狮在两名队 员受到威胁的时候使用自己的独 1忍木 超不知火忍蜂击败了善尼茨。事情结束 后不知火無等人又遇到了新的对手 一 大蛇, 大蛇经过1000年的时间终于完成 了生命体转换并且成功在京里斯身上复 活。复活之后的大蛇实力大的惊人,而 在这场神与人的战斗中, 人类显得是那 么地渺小,不知火舞对大虾使用的攻击完 全没有效果, 甚至还差卢丧命干止, 安 迪的及时出现体现出两人的真挚感情。最 终大蛇到底还是敌不过宿命, 败在三 口文/菜团 神器之手。

# 《格斗之王XII》全人物确定!出场人数成为本作败笔?

SNKPLAYMORE主力成员所进行电信的《格卡之王XII》马上似乎要进行之 保险的《影电节见出场人的整定力。 从,除了上次TSS展企师市迅级纳色之 人,除了上次TSS展企师市迅级纳色之 为人其中,通过最新的对战录像数门可以 看到,他等崇将,改入场。 发化;发(场),将成成为构筑来是行攻 击。 老人物,新成成,新成成的构筑来是行攻 之本以(全集教知例的,但是本作可以 迟起野还能引之平中出版,构置少的一作 了,有他也可能会定出现新色的

美丽的女忍者师承于谁?

身不知火流的女忍者,她的祖父不知火

半藏是安迪的师父。她与安迪 直在同

门中修行、基本上可以算是青梅竹马。

两人的关系也被设定为恋人。在《微狼

传说2)的时候,不知火半藏已经去世,

按照游戏中的设定、不知火舞是出

一 "USNNCPLAYMORE 的主力套制作 係书之至12 的时候,另外一边部分 成员也在马不停腾地测试将更于明年2月 26日增加的《倍斗之至2002M》。本件 列格用版L02UM要明显证58UM更累符 用心些,不过本件未加入任何,的思计分解,在 创作用版L02UM要明显证58UM更累符 的。一一升始SNKPLAYMORE 为大家介绍 的新人也民意集件中K9899的外还改变原命 。一、人称为外降非常会更高,原的智管也 会增多,人物平衡性发现影似M的效晶符 定进行物整。每个价格整合加系形态表达。



· 画面大幅度增强,背景也是系列 以来改变最大的。我们能够从图片 上看到背景中有许多我们熟悉的角 色,大家都能够叫出名字么?

总公标, 写作看到这主人物也明显是的时候, 你也和我一样惊呆了吧? 没缩本作确实是〈格斗之王〉系列有史以来 人物最少的一作。

## Game Release List

KADOKAWA

CAPCOM

GN Software

NBG

Abel

NRG: FLIGHTPLAN

SNK Playmort

BROCCOL

任天世

任天堂

Mastill

任天堂

NBG

SEGA

NRG

SOLIARE PAG

RAG

SRPG

AVG Enshulane

EFF 但子會

**FPG** SEGA

ACT

AUC

ARPG KOEI

FIPS: Gust

BPG MRGI

SLG NOG

| P    | S3                                       | Play  | Station 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 20E<br>22E | PDC世界 Y環境科學2<br>界色代码 R记忆之门<br>点官春日的遊遊                                                                                              |
|------|------------------------------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12/8 |                                          |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |            | ・ などをはいません<br>などのようが<br>を<br>はどのようが<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は<br>は |
| 25B  | ★台架大物通 方之數功                              | RPG   | LEVELS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |            | 原名 再层月之政治                                                                                                                          |
|      | 文明克革                                     | RTS   | 2K Games                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 298        | ★最終仍近 水品館學3                                                                                                                        |
|      | 生化型器                                     | FPS   | 2K Games                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 30H        | <b>排松的</b>                                                                                                                         |
| 1.8  |                                          |       | -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 28         | OCHWIN III                                                                                                                         |
| 13E  | 指环王 征服                                   | ACT   | EA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 98         | 社会年幣                                                                                                                               |
|      | <b>日志日金に</b>                             | ACT   | Codemasters                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 19 B       | BREN                                                                                                                               |
| 15 H | 福朝3[图]                                   | RPG   | Beltepais Softworks                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | -          |                                                                                                                                    |
|      | 火郵忍者 持极忍者风暴                              | ACT   | NBGI                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | r D        | C7-                                                                                                                                |
| 19E  | 50美分 血铁砂地                                | ACT   | Vivendi Games                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |            | ~~                                                                                                                                 |
| 21日  | 级途得行2                                    | SPT   | EA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 1/R        |                                                                                                                                    |
| 22 B | 美国区立碑放联號2009                             | FTG   | THQ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 15B        | 神由音介 波利弗尼卡                                                                                                                         |
| 27 E | 红色源泉湖南东                                  | FPS   | THO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 22 B       | 数词推研 单数公主                                                                                                                          |
|      | 導体を含ま                                    | ACY   | EMERICA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |            | 聖天全人恭                                                                                                                              |
| 29 B | 真三国先双5 寺屋                                | ACT   | KOB                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 298        | 放長基金X                                                                                                                              |
| 30E  | *生化兴界                                    | ACT   | CAPCOM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |            | 在据法的附位中 東洋(                                                                                                                        |
|      | #45 GP 08                                | RAC   | CAPCOM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |            | <b>明政任 25小林明</b>                                                                                                                   |
| 28   |                                          |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |            | 不确定世界的领围绅士                                                                                                                         |
| 58   | <b>尽度之</b> 魂                             | ARPG  | SCE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 1882       | 植花芹排 先风的限王                                                                                                                         |
| 12日  | ★伽侯爾王4                                   | FTG   | CAPCOM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 28         |                                                                                                                                    |
| 17日  | 圣城2 世際天使                                 | ARPG  | Ascaron                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 12日        | ★基准的野型 阿克西)                                                                                                                        |
| 288  | *203                                     | ACT   | SEGA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 195        | 独名が経                                                                                                                               |
| 27B  | ★条款地理2                                   | FPS . | SCEA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |            | Charclink 株選新之界                                                                                                                    |
| 3月   |                                          |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |            | 野田之物                                                                                                                               |
| 38   | 権を会立                                     | STG   | though                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |            | +格斗之王2002時間:                                                                                                                       |
| 58   | *11 4/19 6/15                            | ACT   | CAPCOM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 38         |                                                                                                                                    |
| 10日  | 真暗领士 战火之怒                                | ACT   | THO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 5E         | <b>★指银机器人大战2</b> 科                                                                                                                 |
| 31日  | 吃款 枪马特哈泽德岛国                              | ADT   | D3 Publisher                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 12日        | 数河天使2 水助如归之                                                                                                                        |
| 200  | CALL AND A                               |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | teB        | 君鳴2                                                                                                                                |
| (ii) | 240 10 00545461                          |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | F41        | -                                                                                                                                  |
| Ede  | - de |       | The same of the sa | 28 12      | B Am William                                                                                                                       |
| 128  |                                          |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |            | -link                                                                                                                              |
| 2511 | 欠班 安華                                    | B'S   | 2K Games                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 128        |                                                                                                                                    |
|      | 鬼屋成影 (日)                                 | ACT   | Eden Studios                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 24B        | <b>经依属法大全</b>                                                                                                                      |
|      | 愁首領峰大往生 無色标志 EXTRA                       | STG   | 500                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |            | 艺术系列 数字解码                                                                                                                          |
| 1,9  |                                          |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |            | 经化马亚奥斯生                                                                                                                            |
|      |                                          |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |            |                                                                                                                                    |

PDC分界 3/環络4/夢2008

**発展的になるとの設定の** 

**製製 再回日 > 申給** ★量修幻想 水晶鳞华变 討之回声

根據所 收斗共鳴 不确实形式的信用除 + 其行双应的事件

在描述的附项中 季洱桥 Special

\*基注的野菜 可克西斯的威胁Y

Convergible等新文品的小FI

◆椿斗之至2002转级之效

\*始疑机器人大位Z 特別期 数可未使2 水助如归之到

经投资放大全 加季扑克

就源小特殊 机和等的冒险

★女和亞里亞 米摩尔森市

雷曼 疯狂免子 电视异会

+最終幻想 水晶编写史 约之顺声

中型的 T 作官 實際 网络织金龙牛

士原は大郎ロ5点報士和 機能出来

名信度可用4合作 "十年事件课 拒絕的?位名话提 召唤之夜×羽之里赶

映像医照真创造

気付き用7FBC

\$9.00F60.00

传染基于

権払決を

10 .

> ●天流4 **就求 卡波里勒爾維士**

◆協僚大邦SF

PDO12界飞机快速率2006 egac egacic

N 支配行5 中断的数据

★ 苗连野楚 阿克高斯的威胁 V

假置女仆卫士 怒涛跃动大乱斗

◆果·三田平田 斯奇印刷

6E

5B

19F ・学問り食 窓屋

CAPCOM

13E 155 - ER

| -    | - distanting the stanting |      | No. of Lot       |
|------|---------------------------|------|------------------|
| 128  |                           |      |                  |
| 2581 | 欠明 安革                     | R'S  | 2K Games         |
|      | 鬼屋成影(日)                   | ACT  | Eden Studios     |
|      | 愁首領峰火往生 無色标志 EXTRA        | STG  | 5pb              |
| 1,8  |                           |      |                  |
| 13日  | <b>銀环王 在服</b>             | ACT  | EA               |
|      | 算形/日金ム                    | ACT  | Codemasters      |
|      | <b>天郎紋刺客</b>              | FP6  | Replay Studios   |
| 15B  | 松雅赛加平 起游                  | FIAC | Codemisters      |
| 198  | 50美分 血流分池                 | ACT  | √ivendi Games    |
| 20B  | PDC世界飞镖转示赛2008            | Spr  | Daygen Games     |
| 21日  | 發進滑行2                     | SPT  | EA               |
| 27B  | 釈金賽草                      | RAC  | Atar             |
|      | 爆炸头烫士                     | ACT  | NBGI             |
|      | 红色源果等语队                   | FPS  | THO              |
| 29日  | 第二四天双5 帝国                 | ACT  | KOD              |
|      | ★尼亚利司                     | AFT  | From Schware     |
| 30E  | ★生化公共·                    | ACT  | CAPCOM           |
| 28   |                           |      |                  |
| 10E  | FEAR2超深计划                 |      | Warner Bros      |
|      | 常尼克的疗徒ND经具含篇              | ACT  | SEGA             |
| 12日  | ★街头棚王4                    | FIG  | CAPCIM           |
| 17日  | 圣城2 景落天使                  | ARPG | Asparon Est      |
|      | 續号篡進4 失落的和该死的             | ACT  | Rockstor Gerrer. |
| 19日  | ★更高传说4 最后的希望              | RPG  | Tir-Ace          |
|      |                           |      |                  |

| 3.11 | COL 12 HINGS WIGHT      | AU.   | LAG P CLUTTER TO |
|------|-------------------------|-------|------------------|
| TW   | /ii                     | . Pla | yStation 2       |
| 12月  |                         | _     |                  |
| 225  | 据席所為2                   | RAG   | MTV Garnes       |
|      | 经成环队2 特別顧               | RAG   | MTV Games        |
| 25B  | 生化物机                    | ACT   | CAPCOM           |
| 29E  | 教授                      | PUZ   | Deep Saver       |
| 51B  | 领密档案 通古斯                | AVB   | 10tecle Studies  |
| Я    |                         |       |                  |
| BE   | 国王物语                    | RPG   | MMV              |
| 15日  | <b>阿尔克斯战士 何尔克斯之战(日)</b> | ACT   | CAPCOM           |

黑暗骑士 放火之权

П

缶

हो

1/2

赤.

玍

| otToine    | 让游戏陪伴                   | 我们度讨      | 罐新的?            | 放砂年           |
|------------|-------------------------|-----------|-----------------|---------------|
| oriotho    | WITH MALL NOOF LEFT LAL |           |                 |               |
| 不知不觉中2008: | 年已经临近最后的尾声,             | 这一 超大作都村  | 寄在这个年份如约        | 9降临,单不        |
| 来的游戏也已经悉   | 故降临到我们手中,在这             | 激烈 影的神作,  | 光算年初的2、         | 3月份就有:        |
| 荡的2008年,你玩 | 了多少款游戏呢?又入手             | 7什 机5)、(  | 街霸4)、《龙梦        | 103 〉、〈星泡     |
| 新主机? 又喜欢上  | 了哪家厂商哪部系列? 我            | 相信 等任何 #  | <b>大学拿出来都足以</b> | 以独当一面的        |
| 论对谁都有说不完   | 的话要领诉吧?这就是2             | 008 何况相差的 | 的时间都很接近,        | 款接着一          |
| , 最为难忘的 年。 |                         | 着一作, 年    | 色对会有让人无法        | <b>法唯气的震撼</b> |

单小游戏发售数量及质量来说,08年相比去年 有了极为显著的提升、各大平台都保持了较为稳定 的发展势头,各机种都已经处于软件的成熟期,即 将到来的2009年将会是更加值得期待的一年。无数

说几款还没 如《生化危 海传说4》等 超大作, 更 款。一作接 感觉,现在 我们能做的,就是准备迎接这些大作的洗礼,主机 该入手的入手,显示设备该搞定的搞定,带着激动 的心情把期待已久的游戏带回家放入机器的感觉实 在太吸引人了, 你做好感动的准备了吗?

#### ▶白骑士物语 古之鼓动

作为目前商玩家们最近的PS3平台RPG作 品, 受众人期待已久的白骑土终于要推出了, 从 PS3首发公布到现在实在已经过了本长时间。虽 然日本媒体对这就作品评价不高,但看在厂商之 前做了那么多海量的宣传。加上制作周期如此之 漫长、有心的玩家还是要来尝试一下的、毕竟。 游戏还是要自己玩过之后才能下结论吧。

#### ▶指环王 征服

指环王的电影出一作火一作,游戏也跟着出 一个热一个,配合最新的电影、1月中旬在多平台 上推出的这部新作相当值得期待,幻想奇幻的冒 险风格, 宏大的战争气氛, 刺激的单对单, 多 对多打斗,以及超级经典的原作剧情。如果你是 (指环王)的FANS, 那还犹豫什么呢, 到时候挑 一款最合适自己的版本来开霜吧

#### ▶生化危机(Wii)

C社是神·加上这作后原来NGC上的代表作 (生化)全系列就已经全部移标W 平台了, 话说 这部1代的重电版口碑评价都很不错。经典的详馆 冒险玩名心論都不会賦,最大的好处就是不用再 花时间去买NGC盘了 Wii版的操作会有着什么 样的变革呢? Wi 的摇控棒能给这款经典带来什么 样的新鲜感? 期待 下。

#### 練野仙店

NDS上做这类游戏真的很含适、很搭配。由 著名小说改编而来的童话题材图验游戏,稻草 人、铁皮人、狮子的故事, 我们小时候几耳熟能 详的故事如今成为 款NDS游戏摔在我们手中, 畜身体於那處人又欢快的情节,是不是很兴奋? 不用急,在过半个月我们就能亲身感受经典带来 的感动了,现在就先好好期待一下吧!

#### ▶ 牛化魚机5

话说这款大作离发告还有三个月的时间。但 我相信现在本作的期待度比其他任何游戏都要 高出N个档次,试玩版DEMO的爽快刺激、《恶 化》的剧情演绎、浮颓联翩的破解费料、以及那 半返半掩的官方宣传,实在是让人把胃口吊到房 梁上,而且还是非常饿的胃,我们现在能做什么 呢? 干等着? 显然不可能, 去把试玩版玩个百八 十遍玩烂为止?思这才是真饭,不过您要注意身 体、或者张开乌鸦嘴大胆预测正式版的一切内 容? 这也不错,没准最后还真成真了呢。



后 粹

# 传扬世界的宅文化 ——欧美OTAKU探索报告

OTAKU—— 德、其意思可以有电多种频率,但既不了的共同点都是"游戏、动漫、模型、旁边、"等等还全实现性一分漂应的娱乐活动。众师周知系是如 日本在文方面可以也是是推导一场的警告与高水,相关产业在制度的不适合 占有不可忽视的地位,我计原等地近年来甚至有"宅文化一条街"的趋势,成为 无数是男老女兄刚神往的是他。而不可忽然的是,随着日本境乐严密的宣球技术 展、大批战员们不认口是成众联合的一起技术对协会所要样体。





# **单具代表性的OTAKU活动**

#### 美国OTAKU的感典

了万众副皇的63大服外,吴福昭年 上,朱的展会活动,苏琴大小。小

#### 英国的宅文化聚会 London MCM Expo 2008



就是世界的一

#### BI (OTAKU USA) ポーエ州 旧特利克・马西亚斯

# OTAKU是世界的文化! 日本的宅文化,给予人们对生活的希望!

#### 我与宅文化的初恋

在我起生的上世纪70年代,銀承文化之类銀用歷 2.我小时铁路了上华该国本之外几乎没有什么可以 用来级后的东西,整六过着无所奉奉的无册生活。是对 有一头,效在电极上看影了后本的特鲁电影响填料。 给自当的线路来得公的廣播、影形全台的磁步之 让它工统。 止后—直对日本的这条后等中肠处分脑 55条是60年代的《口袋妖怪》,不仅对我们边样的 OTAKU 对美国运办及文人部形成了深远的影响还 等时,也是否张

对比自己国家发生的事情,要加喜爱和关注日本的东西,最初感觉自己相当的另类,甚至有些不正常



\* 欧美玩家的COS热情 点也不比日本人来得低。

但其实呢。 將我以外还有較不滿的人公开表示为"自 之是OTAKU" 而絕對故源和自豪。"OTAKU" 这个 本词已轻很势。警改日本文化的人"的代名词,现在 在英国。 信多日本动品。 影说、模型、幼戏等都已经 事常告及。 書次的人員的已变得非常常常多。 做为老 繫的OTAK以起感参切得高兴。

#### **《OUTAKU USA》**

现在被转即 O\_TAKUUSA 為之的幸福。每期 为广末或者介值最新的日本动态。想本为波观的相 大规模是,我们自然是实验的专项引,或者加 大规模是多季年,该者创制等更多红的杂之。等了 是或价值等基本的、我已近期有可能的自然。实验 人、像今看于之 每四等二,以及则则有否的几度 一二、特摄影的并分的特约进去访谈等。那之之外 我们认定在美国的能器与发展完。不过去得多 不愿值每做如身是带展及。我过过它更极为一本, 表现值还有更多的美国人意识日本的必须提供

#### 遍布美国的日本宅文化

近两年美國的OTAKU文化的管及連度+分替人、 各大城市隨於可见日本加達及游戏中的角色形象与副 边产品、市场上的虚戏、动垂、指颚等产品每大都在 零售肉的运动; 大量走货 相关产品都在前所未有 地大量增加。 欠影忍者 这样的日本作品要比 朝 练侠》、起人。等笔取市李京得要好,截来越多的 大学生为了项看还变有钢油的最新动画两点自发地努 为学习日语、甚至选择已是相关的专业来深入研示日 本的文化、这样的光票真是很奇妙,还有像我一样走 推了即是OTAKU的编辑做为工作事章来追求,是不是 报神奇"

在现在的英国。像日本 样的萌物、腐女、铜 官、职业官等等已经随处可见,如果你去基础有主族 聚集地的活几十亿与日本豪尤 欽, 加入GTAKU社团 之类的事情很本算不上是稀奇,这种自发民间组织一 条街被可以有一几个。

## 欧美OTAKU情结 ——四位国际友人的 宅文化交流

欧美OTAKU眼中的日本宅文化是怎样的? 他们 是如何看待OTAKU这个名词的? 为什么他们会喜欢 上日本的宅文化? 在他们眼里, 日本的宅文化与欧 美传统的本地文化有哪些差别? 这些非常有趣的话 题,就让我们从常年在日本居住,在当地做英语教 师的四位老外来告诉我们吧。来,大家别客气,一 边端可乐一边聊



# 欧美OTAKU眼中的好游戏员

各位看来都很喜欢日本的游戏嘛,不过最喜欢 的游戏是什么呢?

切科(27岁,意大利人)当然是《最终幻想》系列 的第一作了,我玩这个已经十年以上了,绝对算是 个真饭,这个系列初代包括FC、PS、PSP版我都玩了 好多遍了。到现在为止还依然在玩,所有版本加起 来累计差不多已经通关30多回了,游戏中每个事件 的对话我都记得清清楚楚,以至于当初发售PSP版 时,游戏中做出了极为细微的变化,而我一玩马上就

- 直是不得了啊, 是用日文版玩的吗?

切科 NO. 玩的是英文版。

利奇 [32岁, 牙买加人] 我并不会特别集中在一款 游戏上,基本上什么游戏都会去玩,且都不会去做 太深的研究,差不多就是玩得浅而广的感觉 -即所谓最普通的游戏饭吧。

red6 (29岁,美国人) 俺最喜欢的游戏是《恶魔城X 月下夜想曲》,这绝对是款神作,我对2D的游戏有 种特别的喜好、这游戏诞生的那个年代正是动作主

体的动作游戏向 故事性要素过度 的时期, 而这时 我与融合新老要 泰干一身的《月 下夜想曲》 邂逅 可收拾,通关无 数回。其次还喜 欢《街头霸王》



斯科特 (31岁,美国人)我喜欢《最终幻想10》 天野喜孝绘制的原画很美,《10-2》也很不错: 另外三人 喜欢《10-2》这种游戏的只有你吧!? 斯科特 瞬17 《10-2》年轻又漂亮的女孩子们多 可爱啊,难道不是吗?我还喜欢幸田来未和广末凉 子, 还有

-跑题了跑题了,还是说游戏的事吧……

# 欧美OTAKU们的爱好印

#### 美男子与肌肉佬

斯科特 忘了最重要的游戏了。

切料 你是喜欢里面美型的角色吧?

切科 但是美型的角色包括动画在内 都过于日本化

斯科特 美男子型的角色在美国估计同性恋者会更加喜

在美国不存在美型类的角色吗? 斯科特 NO 这个并不能说是完全没有,只是身材能

利奇 没讲没错,看到日本游戏中那些身材纤细的美男 子们。很多人估计都会想"他能制服他的女人吗? 这也是日美两地的文化和审美观的差异吧

斯科特 日本从很久以前就有把文学艺术中那种偏向中 性、甚至身着女装的男人融入到游戏中、当作重要角 行,任坐身看来就则为人能力335时以中,当时是反用 也以至主角,比如《恶魔猎人》中的旦丁。《私立正 义学园》中的响介等等,这些都是很具代表性的例子。 red6 美国正相反,角色的现实风格更受新视 尤其 是球类和体育相关的游戏中,注重不加修饰的原始和

#### 知名度最高的日本制作人是? 各位都很熟悉日本的游戏制作人吧? 在欧美最知

名的是谁呢?

当然是宫本茂!他做的游戏只读一读说明书就 [游戏该怎么玩,假自然地就会融入到游戏中

底征服玩家,我很尊敬小岛秀夫先生 利奇 小岛是神,没有之一

#### 大人气的日本动画

我们聊了这么多游戏,各位有没有喜欢的日本动

切料 《天地无用》啊、真的很有意思、人设优秀、动 作性也爽快,现在这类型的动画虽然很多,但在当时

利奇 《龙珠》:《龙珠》:这怎能不提,不过在欧美 出血等暴力表现、男主人公们还会抽烟、比较成人化、 red6 《大空學學》(美版超附空要寫)

-斯科特 呢? 斯科特 最喜欢的是《天空的艾斯卡布罗尼》、别跟我

11 本の連邦所に関いて、またけれじゃねと ・我不怎么会説日語 不过。 ふとけれじゃねと さんの野郎 这世常見の転记得程清楚 16 (浪寿館心) 的主人の倒心使用的句尾 ことる。 我也知道那不是現代用的語言。 14特 其実日本助画者多了最先记住的都是 消えろ

四位真是很有趣的人呢。









#### 扫除对国家物资供应线的威胁扫除对国家物

# 期末/号场!

推進之一目的企業是不要經過學院。與他一下的次數是一個與無能一一四次小級 的大批述。但與解例企在回來中時間,使都不由他人反應(只是是無 與事而以回答的)。我们與例代達巴斯坦行為你與常。同时被逐中的漢字命令或 算事前所進而大之十一份。也如這古在新以兩面的的時常與此故或計劃也與所 是一個的理由,我們在文明本目目的外地重節的場合不知。但 在外域的學生,沒有大人是對所是學院,我也的的國際,如果也具有所不一并他 但的新國自行的,也認即與何可的由土一局。

本期问题: 在你心目中哪个游戏是满分? 问题提出者: 山东 叶志刚



#### MGS4, 打动人心的魅力

为什么洗MGS4? 不为什么。

许多国外著名游戏网站也都给了它满分的超高评价,所以基本可以杜垫本人作为一个MGS饭"徇私舞弊"的可能性了。 给一般的游戏打分,通常都是从游戏画面、音乐、剧情、



给它满分并不是因为这些, 毕竟同时 达到上述条件的游戏虽然极少, 却还 不至于没有。当游戏进行到后期, 曾 经熟悉无比的音乐响起、那些轻典的 场面在屏幕上一闪而过时, 那种真切 的威动, 至今仍然记忆挫新。

最后,请允许我代表热爱MGS的 众多玩家朋友们。向小岛蛩敬!



# 每个人心中都有一个满分游戏!

吧,尤其是现在游戏出版的速度如此之快,大家总是在不新被 出色的游戏洗脑。不过幸好对风某来说,具相似只有一个,也 只能是这个一一(生化花机 复刺)。对,然是NGC的重制版, 核发售。这款游戏尽管不是原创,但在前作超高的素质基础上,还能

WM版也即将发售。这飲游戏尽管不是原创,但在前作超高的素质基础上,还能 进行翻天覆地的再加工,但想起来仍旧十分层动。 遊戏的系统,影響影是 身,包括在PSE26解他用库用心子、NCS的重制效果还是景扬。其对个人的 影响在生之上,也是那么多年之后,可以让自己

影响在生之上,也是那么多年之后,可以让自己 (保护的间里那么连接甚至形代规律测决存在的 地步。游戏中的暗刀只要想转起搬会不断的在继 发者当年在选择NGC的情况下是持有一种任务 发者当年在选择NGC的情况下是持有一种任务 加加恒程。同样在允多的国首游戏中,生化免到高 无疑问也是指想的,不仅仅是在高面上的简讯,所 以外的参赛几乎得效的的集级提升几个信众, 这简直就是一个旁边的集合体,这就是我心中的 場份,请原位一个要谈的知信。



#### 领先业界的好游戏

满分游戏?是十全十美的游戏?可这年共有十全十美的游戏吗?有吗?好象没有吧,任何游戏都会存在设计不合理的 方面。那么,以主现来说,"能让自己获得无上感动,牢记终 生的游戏;就是属于自己的满分游戏,是的,自己心中的经典

MANAGEMENT STORY OF THE STORY

才是最高的经典、管别人说什么。不过,个人始终认为,创新是一切发展的原 力,游戏也不例外,如果一款游双不追求进步,不追求斩技术,只完着老本或 迎合某些群体的口继等不前,那他绝不值得获得高新方。更别说是海介了,尤 其是凭着市场垄断股业界后期的某些游戏更是没有资格获得评分,这种游戏员



配待在阴暗的角落里绝不入流的(从 众群体独自享受。满分游戏应该是 像(生化危机5)、(战争机器)、 (使命召唤)、(怪物猎人P)这样 给游戏界带来革命并且长盛不衰的经 典,这样的游戏才能推动游戏削更好 的方向发展。诞任出事多更好压动始

戏,难道不是吗?在现在看来,新世代的某款主机根本不配这个条件! 基本都在延续以前作品的老路吃老本或者是创新得相当失败,要不就是追随低龄向脚步不思进取的代表,国外某些媒体的莫名评分着实令人难以信服。



#### 《最终幻想13》必是神作!

三年屬一釗的《最終幻想》系列,又即将到开花结果的时候。为了能将《最終幻想写》发展成为像7、12颗排约系列化作品。本系列在策划阶段被确定了"新水晶物语"的系列计划。然而过了这么久,除了《Agito13》有少量物实和战斗情报外,其

而过了这么久,除了(Agittolia)有少亩的头机战斗请报外,具 他两部重头戏都还藏身于幕后。可以肯定的是,这特是SE近两年来创造最高峰 65作品群,如果说《最终幻想13》都不能站在日本业界的最高峰,那么日本业

界可以直接下地狱去吧!最近SE的 新作品不断,(最后的遗迹)、(巴 除知练之意)。20的(于尼爾報)

哈姆特之血》、3A的《无尽隐秘》、 《北欧女神·负罪者》,还有L5帮忙 制作的《勇者斗恶龙母》,这些都是 为了给《最终幻想13》系列雕足奶粉 钱。有《勇者斗恶龙母》这路300万以



上级别所置的超大作为(最终幻想(3) 铺路、本作不幸幅不可能。正因为其觀 身在云雾之中,都不见微平端才能除为"神",另外还有下环和D的所代情怀曼 新作品细钴湾亚、(最终幻想(3) 自前在牡中正享光着"众程爆声"的前观。 不能不论其地位之高,身份之尊贵,现在FF10至在蓄布能力,准备厚积厚发。 用型力决塞相似自然和情息,以回客中可指伸作来条件上来参展了而上他。



## 428. 满分不是虚的

要说获得满分评价的游戏,估计哪一部都不像最近的《428 被封锁的涉谷》一样具有争议性。作为纯文字的音响小说作 品,《428》本身受众面小,首周销量尺有6万多,所以在理 论上怎么也不可能成为满分。但是这个类型的游戏确实有自

已始转的能力,所以EFami通的编辑引在给为分的传稿——在《梅园东在里面 也是哪免的。不过声喊比一人给约力的访离于个人因素,那么个人都给1 场买不能说完全是有主观的因素在里面了。一样地说。 音响的说只我又呼 岳庄等后次来上超伸,追加多少支互动情节的产物。和《胡·金迪的文文派》 一样,《42》 通过秦众接他的排化变形像更了一个加回少士在横前的 提到,情节原准,是也透起,而且一个人的行动影响其他人会运的设定式力 影響。接不是因为任置了其中的排析以爱用这样一个条件有别分类形。来 场景,是不是因为任意了其中的排析以爱用这样一条两个舞的分类形。来

际上,这个游戏确实逐合日本玩家 像欣赏一部文学作品一样去玩。对 于语言不通的玩家来说。这个游戏 就是她0分也没什么奇怪的,牛不喝 水不能强挟头嘛。不懂得欣赏的人 自然感受不到其中乐趣,猴子只能 对这些玩家表示遗憾。

428



《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

## 精彩超乎想象 DVD影像内容

#### **肤力抢眼秀** 新作视频

战神3/最终幻想13/最终幻想13 VERSUS/生化危机5/寄生前夜 第三个 生日/拳击之夜4/神秘海域2 纵横四海/爆炸头武士/魔鬼终结者4 救世主/ 黑手党2/欧洲空战英雄

#### 火线点评 时下流行评论

波斯王子4/太鼓达人 Wii/龙之子VS.CAPCOM 穿越时代的英雄们/实况 足球 胜利十一人 2009/毁灭全人类 种族之战

李流栏目 小沛、达人主持 《闯家点播台》第七期,编读视频交流大平台

#### 小沛主持

《游戏天下事》, 评说天下游戏趣闻! 经典CG大赏(骨灰级玩家怀旧区) 超感动! PS中期经典作品《狂野历险》开场CG欣赏!

Xbox360自制120GB硬盘安装指南&正版、组装对比

#### LIVE游戏试玩 疾速网络下载体验

《生化危机5》体验版单、双人试玩,特别奉上:双人配合特殊"格斗 玩法! /《街霸2 HD》全精彩连续技

#### 收录 超值光盘附赠内容

《生化危机 恶化》字幕修订完整清晰版电影

# 新增游戏天下事





# 内容超长,150分钟!

#### PS3最后的阵地、《战神3》!! 索尼心中的痛。(FF 13))!



# 激情格斗.CAPCOM蓄势待发



# 《生化危机5》双人格斗玩法 《街霸2 HD》精彩极限连技



电击收藏》, 诚征各方玩家的精彩创意

- ●如果您对节目有任何建议或意见,请认真填写"闯关族的家"中科 带的回函卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好。
- 動果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目(如达人影 像等),请致电:010-64472729转401。

